

日本国特許庁

JAPAN PATENT OFFICE

CF015617 US/Sug
Appin. No. 09/915,419
GAM: 2131

別紙添付の書類に記載されている事項は下記の出願書類に記載されている事項と同一であることを証明する。

This is to certify that the annexed is a true copy of the following application as filed with this Office

出願年月日

Date of Application:

2001年 7月13日

出願番号

Application Number:

特願2001-214290

出願人

Applicant(s):

キヤノン株式会社

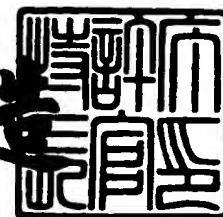
RECEIVED
DEC 18 2001
Technology Center 2100

CERTIFIED COPY OF
PRIORITY DOCUMENT

2001年 8月24日

特許庁長官
Commissioner,
Japan Patent Office

及川耕造



【書類名】 特許願

【整理番号】 4432005

【提出日】 平成13年 7月13日

【あて先】 特許庁長官殿

【国際特許分類】 H04N 5/00

【発明の名称】 キャラクタ提供サービスシステム、情報処理装置、制御方法、記憶媒体、及びプログラム

【請求項の数】 45

【発明者】

【住所又は居所】 東京都大田区下丸子3丁目30番2号 キヤノン株式会社
社内

【氏名】 金子 和恵

【発明者】

【住所又は居所】 東京都大田区下丸子3丁目30番2号 キヤノン株式会社
社内

【氏名】 中澤 宏昭

【発明者】

【住所又は居所】 東京都大田区下丸子3丁目30番2号 キヤノン株式会社
社内

【氏名】 麻生 隆

【発明者】

【住所又は居所】 東京都大田区下丸子3丁目30番2号 キヤノン株式会社
社内

【氏名】 八木沢 津義

【発明者】

【住所又は居所】 東京都大田区下丸子3丁目30番2号 キヤノン株式会社
社内

【氏名】 廣田 誠

【発明者】

【住所又は居所】 東京都大田区下丸子 3 丁目 3 0 番 2 号 キヤノン株式会社
社内

【氏名】 鈴木 和子

【特許出願人】

【識別番号】 000001007

【氏名又は名称】 キヤノン株式会社

【代理人】

【識別番号】 100090273

【弁理士】

【氏名又は名称】 國分 孝悦

【電話番号】 03-3590-8901

【先の出願に基づく優先権主張】

【出願番号】 特願2000-231880

【出願日】 平成12年 7月31日

【手数料の表示】

【予納台帳番号】 035493

【納付金額】 21,000円

【提出物件の目録】

【物件名】 明細書 1

【物件名】 図面 1

【物件名】 要約書 1

【包括委任状番号】 9705348

【プルーフの要否】 要

【書類名】 明細書

【発明の名称】 キャラクタ提供サービスシステム、情報処理装置、制御方法、記憶媒体、及びプログラム

【特許請求の範囲】

【請求項 1】 ユーザ側装置にキャラクタを提供するキャラクタ提供サービスシステムにおいて、

指定された動作を行うキャラクタを生成する生成手段と、

上記キャラクタの動作に基づいて、上記キャラクタの対価を計算する計算手段とを備えたことを特徴とするキャラクタ提供サービスシステム。

【請求項 2】 上記計算手段は、上記動作の活動量に基づいて上記計算を行うことを特徴とする請求項 1 記載のキャラクタ提供サービスシステム。

【請求項 3】 上記活動量は、上記キャラクタの動画表示コマ数であることを特徴とする請求項 2 記載のキャラクタ提供サービスシステム。

【請求項 4】 上記計算手段は、上記動作の動作する期間に基づいて上記計算を行うことを特徴とする請求項 1 記載のキャラクタ提供サービスシステム。

【請求項 5】 上記計算手段は、上記動作の動作する部位数に基づいて上記計算を行うことを特徴とする請求項 1 記載のキャラクタ提供サービスシステム。

【請求項 6】 上記計算手段は、上記動作の変化量に基づいて上記計算を行うことを特徴とする請求項 1 記載のキャラクタ提供サービスシステム。

【請求項 7】 上記計算手段は、上記動作の動作モードに基づいて上記計算を行うことを特徴とする請求項 1 記載のキャラクタ提供サービスシステム。

【請求項 8】 上記動作モードは、上記キャラクタの表情の種類であることを特徴とする請求項 7 記載のキャラクタ提供サービスシステム。

【請求項 9】 上記動作モードは、上記キャラクタの会話方法の種類であることを特徴とする請求項 7 記載のキャラクタ提供サービスシステム。

【請求項 10】 上記動作モードは、上記キャラクタの性格の種類であることを特徴とする請求項 7 記載のキャラクタ提供サービスシステム。

【請求項 11】 上記キャラクタの動作を計測する計測手段を備え、

上記計算手段は、上記計測されたキャラクタの動作に基づいて上記計算を行う

ことを特徴とする請求項 1 記載のキャラクタ提供サービスシステム。

【請求項 1 2】 上記キャラクタは暗号化されており、

上記ユーザ側装置は、上記キャラクタを復号化するための情報を有することを特徴とする請求項 1 記載のキャラクタ提供サービスシステム。

【請求項 1 3】 上記キャラクタはアクセス制限されており、

上記ユーザ側装置は、上記キャラクタにアクセスするための認証情報を有することを特徴とする請求項 1 記載のキャラクタ提供サービスシステム。

【請求項 1 4】 上記キャラクタは、複数の画像から作成されるキャラクタデータをキャラクタ表示／制御プログラムで実行することにより、生成され、動作することを特徴とする請求項 1 記載のキャラクタ提供サービスシステム。

【請求項 1 5】 ユーザ側装置にキャラクタを提供する情報処理装置において、

上記キャラクタの動作を指定する情報を受信する受信手段と、

上記キャラクタの動作に基づいて、上記キャラクタの対価を計算する計算手段とを備えたことを特徴とする情報処理装置。

【請求項 1 6】 上記計算手段は、上記動作の活動量に基づいて上記計算を行うことを特徴とする請求項 1 5 記載の情報処理装置。

【請求項 1 7】 上記活動量は、上記キャラクタの動画表示コマ数であることを特徴とする請求項 1 6 記載の情報処理装置。

【請求項 1 8】 上記計算手段は、上記動作の動作する期間に基づいて上記計算を行うことを特徴とする請求項 1 5 記載の情報処理装置。

【請求項 1 9】 上記計算手段は、上記動作の動作する部位数に基づいて上記計算を行うことを特徴とする請求項 1 5 記載の情報処理装置。

【請求項 2 0】 上記計算手段は、上記動作の変化量に基づいて上記計算を行うことを特徴とする請求項 1 5 記載の情報処理装置。

【請求項 2 1】 上記計算手段は、上記動作の動作モードに基づいて上記計算を行うことを特徴とする請求項 1 5 記載の情報処理装置。

【請求項 2 2】 上記動作モードは、上記キャラクタの表情の種類であることを特徴とする請求項 2 1 記載の情報処理装置。

【請求項 2 3】 上記動作モードは、上記キャラクタの会話方法の種類であることを特徴とする請求項 2 1 記載の情報処理装置。

【請求項 2 4】 上記動作モードは、上記キャラクタの性格の種類であることを特徴とする請求項 2 1 記載の情報処理装置。

【請求項 2 5】 上記キャラクタの動作を計測する計測手段を備え、
上記計算手段は、上記計測されたキャラクタの動作に基づいて上記計算を行うことを特徴とする請求項 1 5 記載の情報処理装置。

【請求項 2 6】 上記キャラクタは、複数の画像から作成されるキャラクタデータをキャラクタ表示／制御プログラムで実行することにより、生成され、動作することを特徴とする請求項 1 5 記載の情報処理装置。

【請求項 2 7】 キャラクタ提供側装置からキャラクタを提供される情報処理装置において、

上記キャラクタの動作を指定する指定手段と、

上記指定に基づいて動作するキャラクタを表示する表示手段とを備えたことを特徴とする情報処理装置。

【請求項 2 8】 上記指定手段は、上記動作の活動量を指定することを特徴とする請求項 2 7 記載の情報処理装置。

【請求項 2 9】 上記活動量は、上記キャラクタの動画表示コマ数であることを特徴とする請求項 2 8 記載の情報処理装置。

【請求項 3 0】 上記指定手段は、上記動作の動作する期間を指定することを特徴とする請求項 2 7 記載の情報処理装置。

【請求項 3 1】 上記指定手段は、上記動作の動作する部位数を指定することを特徴とする請求項 2 7 記載の情報処理装置。

【請求項 3 2】 上記指定手段は、上記動作の変化量を指定することを特徴とする請求項 2 7 記載の情報処理装置。

【請求項 3 3】 上記指定手段は、上記動作の動作モードを指定することを特徴とする請求項 2 7 記載の情報処理装置。

【請求項 3 4】 上記動作モードは、キャラクタの表情の種類であることを特徴とする請求項 3 3 記載の情報処理装置。

【請求項 3 5】 上記動作モードは、キャラクターの会話方法の種類であることを特徴とする請求項 3 3 記載の情報処理装置。

【請求項 3 6】 上記動作モードは、キャラクターの性格の種類であることを特徴とする請求項 3 3 記載の情報処理装置。

【請求項 3 7】 上記キャラクターは暗号化されており、
ユーザ側装置は、上記キャラクターを復号化するための情報を有することを特徴とする請求項 2 7 記載の情報処理装置。

【請求項 3 8】 上記キャラクターはアクセス制限されており、
ユーザ側装置は、上記キャラクターにアクセスするための認証情報を有することを特徴とする請求項 2 7 記載の情報処理装置。

【請求項 3 9】 上記キャラクターは、複数の画像から作成されるキャラクターデータをキャラクター表示／制御プログラムで実行することにより、生成され、動作することを特徴とする請求項 2 7 記載の情報処理装置。

【請求項 4 0】 ユーザ側装置にキャラクターを提供する情報処理装置を制御するための制御方法において、

上記キャラクターの動作を指定する情報を受信する受信工程と、

上記キャラクターの動作に基づいて、上記キャラクターの対価を計算する計算工程とを備えたことを特徴とする制御方法。

【請求項 4 1】 キャラクター提供側装置からキャラクターを提供される情報処理装置を制御するための制御方法において、

上記キャラクターの動作を指定する指定工程と、

上記指定に基づいて動作するキャラクターを表示する表示工程とを備えたことを特徴とする制御方法。

【請求項 4 2】 コンピュータに、ユーザ側装置にキャラクターを提供する情報処理装置を制御させるためのプログラムを記憶したコンピュータ読取可能な記憶媒体において、

上記キャラクターの動作を指定する情報を受信する受信工程と、

上記キャラクターの動作に基づいて、上記キャラクターの対価を計算する計算工程を有するプログラムを記憶したことを特徴とする記憶媒体。

【請求項 4 3】 コンピュータに、キャラクタ提供側装置からキャラクタを提供される情報処理装置を制御させるためのプログラムを記憶したコンピュータ読取可能な記憶媒体において、

上記キャラクタの動作を指定する指定工程と、

上記指定に基づいて動作するキャラクタを表示する表示工程を有するプログラムを記憶したことを特徴とする記憶媒体。

【請求項 4 4】 コンピュータに、ユーザ側装置にキャラクタを提供する情報処理装置を制御する処理工程を実行させるためのプログラムにおいて、

上記キャラクタの動作を指定する情報を受信する受信工程と、

上記キャラクタの動作に基づいて、上記キャラクタの対価を計算する計算工程を有することを特徴とするプログラム。

【請求項 4 5】 コンピュータに、キャラクタ提供側装置からキャラクタを提供される情報処理装置を制御する処理工程を実行させるためのプログラムにおいて、

上記キャラクタの動作を指定する指定工程と、

上記指定に基づいて動作するキャラクタを表示する表示工程を有することを特徴とするプログラム。

【発明の詳細な説明】

【0 0 0 1】

【発明の属する技術分野】

本発明は、例えば、コンピュータやTVゲームにおける仮想空間上のインタフェースエージェントやバーチャルキャラクタ等のキャラクタをユーザに提供するための装置或いはシステムに用いられる、キャラクタ提供サービスシステム、情報処理装置、制御方法、それを実施するためのプログラムを記憶したコンピュータ読出可能な記憶媒体、及び当該プログラムに関するものである。

【0 0 0 2】

【従来の技術】

例えば、インタフェースエージェントやバーチャルキャラクタ等（以下、これらをまとめて「キャラクタ」と言う）が、ユーザとインタラクティブに会話をす

るソフトウェアでは、キャラクターは3Dグラフィックス等を使って予め作成された動作や表現を行う。このような動作や表現を持ったキャラクターは、グラフィックデザイナー等により作成された複数の画像データから作成されるソフトウェア或は特定の人物を撮影した複数の撮影画像データから作成されるソフトウェアとそのソフトウェアが起動される装置やシステムとしてキャラクターデータ提供者からユーザに提供される。そして、上述のようなソフトウェア、或は当該ソフトウェアが起動される装置やシステムでは、複数のキャラクターがセットになった製品として提供され、ユーザは購入した製品に付属する複数のキャラクターの中から所望するキャラクターを選択する。

【0003】

【発明が解決しようとする課題】

しかしながら、従来のソフトウェア或は当該ソフトウェアが起動される装置やシステムには次のような問題点があった。

(1) ユーザはキャラクターに対して多種多様な容姿や動作を必要としているにも関わらず、提供された製品に付属するキャラクターの中から選択することしかできなかった。また、選択されたキャラクターはキャラクター作成者により予め定められた動作や表現しか行わなかった。

(2) ユーザがキャラクターに対して新しい動作や表情のみを必要とする場合でも、ユーザは新たにキャラクターの付属する製品を追加購入する必要があり、コスト負担や購入のための手間がかかっていた。

(3) 上記ソフトウェアやプログラムの提供者が、ユーザの個別のニーズに対応したキャラクターのデータを複数、開発するには、多大なコストがかかってしまう。このため、限られたキャラクターデータ提供者しか、ユーザの所望するキャラクターを提供することができなかった。

(4) キャラクターデータ提供者は、自らの作成した画像データ或は撮影した画像データから得られるキャラクターが実際に行った動作に応じた対価を受けることができなかった。また、キャラクターが不正なく、使われているかどうか分からないため、安心してキャラクターのデータを提供することができなかった。

【0004】

そこで、本発明は、上記の欠点を除去するために成されたもので、ユーザが容易に且つ確実に所望する動作を行うキャラクタを選択して購入することができるとともに、その動作に応じた対価を支払うことが可能な、キャラクタ提供サービスシステム、情報処理装置、制御方法、それを実施するためのプログラムを記憶したコンピュータ読出可能な記憶媒体、及び当該プログラムを提供することを目的とする。

【 0 0 0 5 】

【課題を解決するための手段】

斯かる目的下において、第 1 の発明は、ユーザ側装置にキャラクタを提供するキャラクタ提供サービスシステムにおいて、指定された動作を行うキャラクタを生成する生成手段と、上記キャラクタの動作に基づいて、上記キャラクタの対価を計算する計算手段とを備えたことを特徴とする。

【 0 0 0 6 】

第 2 の発明は、上記第 1 の発明において、上記計算手段は、上記動作の活動量に基づいて上記計算を行うことを特徴とする。

【 0 0 0 7 】

第 3 の発明は、上記第 2 の発明において、上記活動量は、上記キャラクタの動画表示コマ数であることを特徴とする。

【 0 0 0 8 】

第 4 の発明は、上記第 1 の発明において、上記計算手段は、上記動作の動作する期間に基づいて上記計算を行うことを特徴とする。

【 0 0 0 9 】

第 5 の発明は、上記第 1 の発明において、上記計算手段は、上記動作の動作する部位数に基づいて上記計算を行うことを特徴とする。

【 0 0 1 0 】

第 6 の発明は、上記第 1 の発明において、上記計算手段は、上記動作の変化量に基づいて上記計算を行うことを特徴とする。

【 0 0 1 1 】

第 7 の発明は、上記第 1 の発明において、上記計算手段は、上記動作の動作モ

ードに基づいて上記計算を行うことを特徴とする。

【 0 0 1 2 】

第 8 の発明は、上記第 7 の発明において、上記動作モードは、上記キャラクターの表情の種類であることを特徴とする。

【 0 0 1 3 】

第 9 の発明は、上記第 7 の発明において、上記動作モードは、上記キャラクターの会話方法の種類であることを特徴とする。

【 0 0 1 4 】

第 1 0 の発明は、上記第 7 の発明において、上記動作モードは、上記キャラクターの性格の種類であることを特徴とする。

【 0 0 1 5 】

第 1 1 の発明は、上記第 1 の発明において、上記キャラクターの動作を計測する計測手段を備え、上記計算手段は、上記計測されたキャラクターの動作に基づいて上記計算を行うことを特徴とする。

【 0 0 1 6 】

第 1 2 の発明は、上記第 1 の発明において、上記キャラクターは暗号化されており、上記ユーザ側装置は、上記キャラクターを復号化するための情報を有することを特徴とする。

【 0 0 1 7 】

第 1 3 の発明は、上記第 1 の発明において、上記キャラクターはアクセス制限されており、上記ユーザ側装置は、上記キャラクターにアクセスするための認証情報を有することを特徴とする。

【 0 0 1 8 】

第 1 4 の発明は、上記第 1 の発明において、上記キャラクターは、複数の画像から作成されるキャラクターデータをキャラクター表示／制御プログラムで実行することにより、生成され、動作することを特徴とする。

【 0 0 1 9 】

第 1 5 の発明は、ユーザ側装置にキャラクターを提供する情報処理装置において、上記キャラクターの動作を指定する情報を受信する受信手段と、上記キャラク

タの動作に基づいて、上記キャラクタの対価を計算する計算手段とを備えたことを特徴とする。

【 0 0 2 0 】

第 1 6 の発明は、上記第 1 5 の発明において、上記計算手段は、上記動作の活動量に基づいて上記計算を行うことを特徴とする。

【 0 0 2 1 】

第 1 7 の発明は、上記第 1 6 の発明において、上記活動量は、上記キャラクタの動画表示コマ数であることを特徴とする。

【 0 0 2 2 】

第 1 8 の発明は、上記第 1 5 の発明において、上記計算手段は、上記動作の動作する期間に基づいて上記計算を行うことを特徴とする。

【 0 0 2 3 】

第 1 9 の発明は、上記第 1 5 の発明において、上記計算手段は、上記動作の動作する部位数に基づいて上記計算を行うことを特徴とする。

【 0 0 2 4 】

第 2 0 の発明は、上記第 1 5 の発明において、上記計算手段は、上記動作の変化量に基づいて上記計算を行うことを特徴とする。

【 0 0 2 5 】

第 2 1 の発明は、上記第 1 5 の発明において、上記計算手段は、上記動作の動作モードに基づいて上記計算を行うことを特徴とする。

【 0 0 2 6 】

第 2 2 の発明は、上記第 2 1 の発明において、上記動作モードは、上記キャラクタの表情の種類であることを特徴とする。

【 0 0 2 7 】

第 2 3 の発明は、上記第 2 1 の発明において、上記動作モードは、上記キャラクタの会話方法の種類であることを特徴とする。

【 0 0 2 8 】

第 2 4 の発明は、上記第 2 1 の発明において、上記動作モードは、上記キャラクタの性格の種類であることを特徴とする。

【 0 0 2 9 】

第 2 5 の発明は、上記第 1 5 の発明において、上記キャラクタの動作を計測する計測手段を備え、上記計算手段は、上記計測されたキャラクタの動作に基づいて上記計算を行うことを特徴とする。

【 0 0 3 0 】

第 2 6 の発明は、上記第 1 5 の発明において、上記キャラクタは、複数の画像から作成されるキャラクタデータをキャラクタ表示／制御プログラムで実行することにより、生成され、動作することを特徴とする。

【 0 0 3 1 】

第 2 7 の発明は、キャラクタ提供側装置からキャラクタを提供される情報処理装置において、上記キャラクタの動作を指定する指定手段と、上記指定に基づいて動作するキャラクタを表示する表示手段とを備えたことを特徴とする。

【 0 0 3 2 】

第 2 8 の発明は、上記第 2 7 の発明において、上記指定手段は、上記動作の活動量を指定することを特徴とする。

【 0 0 3 3 】

第 2 9 の発明は、上記第 2 8 の発明において、上記活動量は、上記キャラクタの動画表示コマ数であることを特徴とする。

【 0 0 3 4 】

第 3 0 の発明は、上記第 2 7 の発明において、上記指定手段は、上記動作の動作する期間を指定することを特徴とする。

【 0 0 3 5 】

第 3 1 の発明は、上記第 2 7 の発明において、上記指定手段は、上記動作の動作する部位数を指定することを特徴とする。

【 0 0 3 6 】

第 3 2 の発明は、上記第 2 7 の発明において、上記指定手段は、上記動作の変化量を指定することを特徴とする。

【 0 0 3 7 】

第 3 3 の発明は、上記第 2 7 の発明において、上記指定手段は、上記動作の動

作モードを指定することを特徴とする。

【 0 0 3 8 】

第 3 4 の発明は、上記第 3 3 の発明において、上記動作モードは、キャラクターの表情の種類であることを特徴とする。

【 0 0 3 9 】

第 3 5 の発明は、上記第 3 3 の発明において、上記動作モードは、キャラクターの会話方法の種類であることを特徴とする。

【 0 0 4 0 】

第 3 6 の発明は、上記第 3 3 の発明において、上記動作モードは、キャラクターの性格の種類であることを特徴とする。

【 0 0 4 1 】

第 3 7 の発明は、上記第 2 7 の発明において、上記キャラクターは暗号化されており、ユーザ側装置は、上記キャラクターを復号化するための情報を有することを特徴とする。

【 0 0 4 2 】

第 3 8 の発明は、上記第 2 7 の発明において、上記キャラクターはアクセス制限されており、ユーザ側装置は、上記キャラクターにアクセスするための認証情報を有することを特徴とする。

【 0 0 4 3 】

第 3 9 の発明は、上記第 2 7 の発明において、上記キャラクターは、複数の画像から作成されるキャラクターデータをキャラクター表示／制御プログラムで実行することにより、生成され、動作することを特徴とする。

【 0 0 4 4 】

第 4 0 の発明は、ユーザ側装置にキャラクターを提供する情報処理装置を制御するための制御方法において、上記キャラクターの動作を指定する情報を受信する受信工程と、上記キャラクターの動作に基づいて、上記キャラクターの対価を計算する計算工程とを備えたことを特徴とする。

【 0 0 4 5 】

第 4 1 の発明は、キャラクター提供側装置からキャラクターを提供される情報処理

装置を制御するための制御方法において、上記キャラクタの動作を指定する指定工程と、上記指定に基づいて動作するキャラクタを表示する表示工程とを備えたことを特徴とする。

【 0 0 4 6 】

第 4 2 の発明は、コンピュータに、ユーザ側装置にキャラクタを提供する情報処理装置を制御させるためのプログラムを記憶したコンピュータ読取可能な記憶媒体において、上記キャラクタの動作を指定する情報を受信する受信工程と、上記キャラクタの動作に基づいて、上記キャラクタの対価を計算する計算工程を有するプログラムを記憶したことを特徴とする。

【 0 0 4 7 】

第 4 3 の発明は、コンピュータに、キャラクタ提供側装置からキャラクタを提供される情報処理装置を制御させるためのプログラムを記憶したコンピュータ読取可能な記憶媒体において、上記キャラクタの動作を指定する指定工程と、上記指定に基づいて動作するキャラクタを表示する表示工程を有するプログラムを記憶したことを特徴とする。

【 0 0 4 8 】

第 4 4 の発明は、コンピュータに、ユーザ側装置にキャラクタを提供する情報処理装置を制御する処理工程を実行させるためのプログラムにおいて、上記キャラクタの動作を指定する情報を受信する受信工程と、上記キャラクタの動作に基づいて、上記キャラクタの対価を計算する計算工程を有することを特徴とする。

【 0 0 4 9 】

第 4 5 の発明は、コンピュータに、キャラクタ提供側装置からキャラクタを提供される情報処理装置を制御する処理工程を実行させるためのプログラムにおいて、上記キャラクタの動作を指定する指定工程と、上記指定に基づいて動作するキャラクタを表示する表示工程を有することを特徴とする。

【 0 0 5 0 】

【発明の実施の形態】

以下、本発明の実施の形態について図面を用いて説明する。

【 0 0 5 1 】

＜第 1 の実施の形態＞

本実施の形態におけるキャラクタ提供サービスシステムでは、次のような特徴を有する。

以下、本実施の形態におけるキャラクタ提供サービスシステムの構成及び動作について図面を参照して具体的に説明する。

【 0 0 5 2 】

（キャラクタ提供サービスシステムの全体構成）

本実施の形態のキャラクタ提供サービスシステムの全体構成を図 1 に示す。

キャラクタ提供サービスシステムは、サーバコンピュータ 1 0 1、ユーザ側コンピュータ 1 0 2、キャラクタデータ作成用コンピュータ 1 0 3、ネットワーク 1 0 4 を含む。

【 0 0 5 3 】

サーバコンピュータ 1 0 1 は、キャラクタを生成するのに必要なキャラクタ表示・制御プログラムやキャラクタデータを配信する。また、キャラクタ表示・制御プログラムやキャラクタデータの使用権の発行及び管理や、対価管理を行う。

【 0 0 5 4 】

ユーザ側コンピュータ 1 0 2 は、ユーザの操作指示に従って、サーバコンピュータ 1 0 1 からキャラクタの表示及びその制御のためのプログラム（以下、キャラクタ表示・制御プログラムという）及びキャラクタデータを受信する。そして、受信したキャラクタ表示・制御プログラムを起動させてキャラクタデータからキャラクタを生成し、生成されたキャラクタの表示及びその制御を行う。また、ユーザ側コンピュータ 1 0 2 はネットワーク 1 0 4 を介してサーバコンピュータ 1 0 1 と通信可能に接続されている。

【 0 0 5 5 】

キャラクタデータ作成用コンピュータ 1 0 3 は、キャラクタデータ提供者からの操作指示に従って、画像データや特定の人物を撮影した複数の撮影画像データからキャラクタデータを作成する。また、キャラクタデータ作成用コンピュータ 1 0 3 はサーバコンピュータ 1 0 1 と通信可能である。

【 0 0 5 6 】

ネットワーク 1 0 4 は、サーバコンピュータ 1 0 1 とユーザ側コンピュータ 1 0 2 との間でデータ通信を行うためのインターネット等である。

【 0 0 5 7 】

尚、図 1 では、説明を簡単にするため、サーバコンピュータ 1 0 1、ユーザ側コンピュータ 1 0 2、キャラクタデータ作成用コンピュータ 1 0 3 をそれぞれ 1 台ずつ配した場合を図示したが、これに限られることはなく、各コンピュータは複数存在してもよい。また、ユーザ側コンピュータ 1 0 2 とキャラクタデータ作成用コンピュータ 1 0 3 は同一のコンピュータでもよい。

【 0 0 5 8 】

(サーバコンピュータ 1 0 1 の内部構成)

図 2 は、サーバコンピュータ 1 0 1 が実現するサーバ機能をブロック図で示したものである。

サーバコンピュータ 1 0 1 は、通信部 2 0 1、カタログ送信部 2 0 2、プログラム送信部 2 0 3、キャラクタ表示・制御プログラム格納部 2 0 4、キャラクタデータ送信部 2 0 5、キャラクタデータ格納部 2 0 6、使用権発行部 2 0 7、ロイヤリティデータ格納部 2 0 8、対価管理部 2 0 9、対価授受記録格納部 2 1 0、及び決済処理部 2 1 1 を含んでいる。

【 0 0 5 9 】

通信部 2 0 1 は、ネットワーク 1 0 4 を介してユーザ側コンピュータ 1 0 2 とデータ通信を行う。

カタログ送信部 2 0 2 は、サーバコンピュータ 1 0 1 が提供可能なキャラクタ表示・制御プログラムやキャラクタデータを提示するためのカタログ情報をユーザ側コンピュータ 1 0 2 へ送信する。

【 0 0 6 0 】

プログラム送信部 2 0 3 は、キャラクタ表示・制御プログラムをユーザ側コンピュータ 1 0 2 へ送信する。

キャラクタ表示・制御プログラム格納部 2 0 4 は、キャラクタ表示・制御プログラムを格納する。また、格納されたキャラクタ表示・制御プログラムはプログラム送信部 2 0 3 によってユーザ側コンピュータ 1 0 2 へ送信される。

【 0 0 6 1 】

キャラクターデータ送信部 2 0 5 は、キャラクターデータをユーザ側コンピュータ 1 0 2 へ送信する。

キャラクターデータ格納部 2 0 6 は、キャラクターデータを格納する。また、格納されたキャラクターデータはキャラクターデータ送信部 2 0 5 によってユーザ側コンピュータ 1 0 2 へ送信される。

【 0 0 6 2 】

使用権発行部 2 0 7 は、後述するキャラクター表示・制御プログラムやキャラクターデータの使用権をユーザ側コンピュータ 1 0 2 に対して発行する。

ロイヤリティデータ格納部 2 0 8 は、キャラクターの動作に応じたキャラクター表示・制御プログラムやキャラクターデータの対価情報を格納する。

【 0 0 6 3 】

対価管理部 2 0 9 は、使用権発行部 2 0 7 によるユーザ側コンピュータ 1 0 2 への使用権発行に伴ってユーザからプログラム提供者やキャラクターデータ提供者へ支払われる対価を管理する。

対価授受記録格納部 2 1 0 は、対価管理部 2 0 9 により管理される対価の授受に関する情報を格納する。

【 0 0 6 4 】

決済処理部 2 1 1 は、ユーザからプログラム提供者やキャラクターデータ提供者へ支払われる対価の決済を行う。

【 0 0 6 5 】

(キャラクターデータ作成用コンピュータ 1 0 3 の内部構成)

図 3 は、キャラクターデータ作成用コンピュータ 1 0 3 が実現するサーバ機能をブロック図で示したものである。

キャラクターデータ作成用コンピュータ 1 0 3 は、図 3 に示すように、画像取込処理部 3 0 1、画像加工処理部 3 0 2、及びキャラクターデータ作成部 3 0 3 を含む。

【 0 0 6 6 】

画像取込処理部 3 0 1 は、キャラクターデータ提供者が製作したイラスト画像や

CG画像、人物（キャラクタ提供者自身など）を撮影したモデル撮影画像が画像データとして入力され、その入力された画像データをキャラクタの3次元モデルデータへ変換する。

【0067】

画像加工処理部302は、画像取込処理部301により得られたキャラクタの3次元モデルデータに対して、キャラクタの画風（デフォルメ調や劇画調等）やサイズ、色（キャラクタの質感等も含む）等を変換する画像変換処理を行う。

【0068】

キャラクタデータ作成部303は、画像加工処理部302により処理されたキャラクタの3次元モデルデータに動作を行わせるための処理を行い、キャラクタデータを作成する。

【0069】

（ユーザ側コンピュータ102の内部構成）

図4は、ユーザ側コンピュータ102が実現する機能をブロック図で示したものである。

ユーザ側コンピュータ102は、図4に示すように、通信部401、ユーザ要求送信部402、データ受信部403、キャラクタ表示・制御プログラム格納部404、キャラクタデータ格納部405、及びキャラクタ生成処理部406、ブラウザ部407、使用権格納部408を含む。

【0070】

通信部401は、ネットワーク104を介してサーバコンピュータ101とのデータ通信を行う。

ユーザ要求送信部402は、サーバコンピュータ101へユーザの要求を送信する。

【0071】

データ受信部403は、ユーザ要求送信部402により送信したユーザの要求に対して送られてきたデータを受信する。

キャラクタ表示・制御プログラム格納部404は、キャラクタ表示・制御プログラムを格納する。

【 0 0 7 2 】

キャラクタデータ格納部 4 0 5 は、キャラクタデータを格納する。

キャラクタ生成処理部 4 0 6 は、プログラム格納部 4 0 4 に格納されたキャラクタ表示・制御プログラム及びキャラクタデータ格納部 4 0 5 に格納されたキャラクタデータを使用してキャラクタを生成する。

【 0 0 7 3 】

ブラウザ部 4 0 7 は、WWWブラウザ等であり、サーバコンピュータ 1 0 2 から送信された情報を表示する。また、生成されたキャラクタを表示する。

【 0 0 7 4 】

(キャラクタデータ作成用コンピュータ 1 0 3 の動作)

図 5 は、キャラクタデータ作成用コンピュータ 1 0 3 の動作を示したものである。

【 0 0 7 5 】

ステップ S 5 0 1 において、画像取込処理部 3 0 1 は、キャラクタデータ提供者が製作したイラスト画像や C G 画像、人物（キャラクタデータ提供者自身など）を撮影したモデル撮影画像等の画像データを複数、取り込む。

ステップ S 5 0 2 において、画像取込処理部 3 0 1 は、ステップ S 5 0 1 にて取り込んだ複数の画像データを正規化する。

【 0 0 7 6 】

ステップ S 5 0 3 において、画像取込処理部 3 0 1 は、ステップ S 5 0 2 にて正規化された複数の画像データをキャラクタの 3 次元モデルデータに変換する。

ステップ S 5 0 4 において、画像加工処理部 3 0 2 は、画像取込処理部 3 0 1 により得られたキャラクタの 3 次元モデルデータに対して、キャラクタの画風（デフォルト調や劇画調等）やサイズ、色（キャラクタの質感等も含む）等を変換するの画像変換処理を行う。

【 0 0 7 7 】

ステップ S 5 0 5 において、キャラクタデータ作成部 3 0 3 は、ステップ S 5 0 4 にて処理されたキャラクタの 3 次元モデルデータに動作を行わせるための処理を行う。例えば、動作名とその動作に用いる各コマの画像データをキャラクタ

の 3 次元モデルデータにリンクさせる処理を行う。

ステップ S 5 0 6 において、キャラクターデータ作成部 3 0 3 は、画像加工処理部 3 0 2 で処理されたキャラクターの 3 次元モデルデータを圧縮して、キャラクターデータを作成する。

【 0 0 7 8 】

上述のようなキャラクターデータ作成用コンピュータ 1 0 3 においてステップ S 5 0 1 ～ S 5 0 6 を実行することにより得られたキャラクターデータは、サーバコンピュータ 1 0 1 に送信され、サーバコンピュータ 1 0 1 のキャラクターデータ格納部 2 0 6 に格納される。

【 0 0 7 9 】

尚、同一のキャラクターで複数の画風の異なったキャラクターデータを作成する場合には、ステップ S 5 0 4 からの処理を繰り返し実行すればよい。

【 0 0 8 0 】

(サーバコンピュータ 1 0 1 とユーザ側コンピュータ 1 0 2 とのデータ通信)

図 6 は、本実施形態の特徴である、ユーザの所望する利用条件に応じた動作をするキャラクターを生成するためのキャラクター表示・制御プログラム及びキャラクターデータを提供し、それに伴う対価の授受を実現するために実行される、サーバコンピュータ 1 0 1 とユーザ側コンピュータ 1 0 2 との間のデータ通信、及びサーバコンピュータ 1 0 1 とユーザ側コンピュータ 1 0 2 での主要な処理工程を説明するための図である。

【 0 0 8 1 】

ステップ S 6 0 1 において、ユーザ側コンピュータ 1 0 2 はユーザの操作により、サーバコンピュータ 1 0 1 に対して、提供可能なキャラクター表示・制御プログラム及びキャラクターデータのカタログ情報を送信するよう要求する。

尚、カタログ情報の要求には、例えば、ネットワーク 1 0 4 がインターネットの場合、HTML 形式のデータが利用可能である。

【 0 0 8 2 】

ステップ S 6 0 1 にてユーザ側コンピュータ 1 0 2 からカタログ送信要求を受信したサーバコンピュータ 1 0 1 は、ステップ S 6 0 2 において、ロイヤリティ

データ格納部 2 0 8 に格納されている利用条件（キャラクタの利用期間や活動量等）別のキャラクタ表示・制御プログラム及びキャラクタデータの対価情報を含むカタログ情報をカタログ送信部 2 0 2 によりユーザ側コンピュータ 1 0 2 に送信する。ユーザ側コンピュータ 1 0 2 はブラウザ部 4 0 7 により、ステップ S 6 0 2 にてサーバコンピュータ 1 0 1 から受信したカタログ情報を表示し、ユーザに所望の利用条件を選択させる。

【 0 0 8 3 】

尚、ロイヤリティデータ格納部 2 0 8 に格納されている、キャラクタの動作に応じたキャラクタ表示・制御プログラムの対価情報の一例を図 7 に示す。

図 7 では、キャラクタの動作としてキャラクタの動作する期間またはキャラクタの動作する活動量を単位としたキャラクタ表示・制御プログラムの対価を示している。図 7 において、“使用料”は、ユーザが実際に支払う金額である。また、“プログラムロイヤリティ”は、ユーザが支払った使用料の中からプログラム提供者に支払われる金額である。

【 0 0 8 4 】

尚、“使用料”から“プログラムロイヤリティ”を差し引いた残りの金額は、配信サービス運用者へ仲介手数料として支払われる。また、プログラム提供者に支払われる金額は、絶対額ではなく割合で指定することも可能である。この場合、“プログラムロイヤリティ”として、その割合（1 0 % 等）をロイヤリティデータ格納部 2 0 8 へ格納すればよい。また、活動量は動画データの切換え回数に相当する動画表示コマ数を単位としている。

【 0 0 8 5 】

また、ロイヤリティデータ格納部 2 0 8 に格納されている、キャラクタの動作に応じたキャラクタデータ対価情報の一例を図 8 に示す。

図 8 では、キャラクタの動作する期間またはキャラクタの動作する活動量を単位としたキャラクタデータの対価を示している。図 8 において、“使用料”とは、ユーザが実際に支払う金額である。また、“キャラクタロイヤリティ”とは、ユーザが支払った使用料の中からキャラクタデータ提供者に支払われる金額である。

【0086】

尚、“使用料”から“キャラクタロイヤリティ”を差し引いた残りの金額は、配信サービス運用者へ仲介手数料として支払われる。また、キャラクタデータ提供者に支払われる金額は、絶対額ではなく割合で指定することも可能である。この場合、“キャラクタロイヤリティ”として、その割合（10%等）をロイヤリティデータ格納部208へ格納すればよい。

【0087】

尚、ユーザがキャラクタ表示・制御プログラムとキャラクタデータとで異なる使用期間や活動量を選択した場合、生成されるキャラクタは少ない方の使用期間や活動量で動作する。すなわち、例えば、キャラクタの活動量をキャラクタ表示・制御プログラムでは50,000コマ、キャラクタデータでは10,000コマと選択した場合には、キャラクタは10,000コマの活動量で動作する。ここで、ユーザに対して、「キャラクタは10,000コマで動作します。よろしいですか？」というメッセージを送信し、キャラクタ表示・制御プログラム或はキャラクタデータの活動量の選択を変更するよう促してもよい。また、余った活動量を新たなキャラクタデータ或はキャラクタ表示・制御プログラムと組み合わせて使用してもよい。すなわち、例えば、前回、キャラクタ表示・制御プログラムでは50,000コマ、キャラクタデータでは10,000コマと選択して10,000コマでキャラクタを動作させた場合、次回は新たにキャラクタデータのみを40,000コマと選択し、キャラクタ表示・制御プログラムは前回の残りの40,000コマを利用してキャラクタを動作させるようにしてもよい。

【0088】

また、ロイヤリティデータ格納部208に格納されている、キャラクタの動作モードに応じた対価情報の一例を図9に示す。

図9では、動作モードごとの対価及びキャラクタロイヤリティの割増比率がそれぞれ設定されている。動作モードとしては、キャラクタとユーザがインタラクティブに会話する場合の「会話モード」がある。この会話モードには、例えば、キャラクタとともに吹き出しを表示して文字によってユーザと会話する文字モードや、キャラクタを表示するとともに音声を再生することによってユーザと会話

する音声モード、キャラクタを動かして手話によってユーザと会話する手話モードなどがあり、ユーザはこれらの会話モードの中から好みのモードを選択することができる。また、キャラクタは、文字モードでは口は動作しないが、音声モードでは口が動作し、手話モードでは口と手が動作するので、各モードで動作する部位数が異なるため、会話モードに応じて割増比率が個別に設定されている。また、動作モードとして、「性格モード」を選択することもできる。この場合、身振りや感情表現の豊かな性格モードのキャラクタと、穏やかでニコニコしている性格モードのキャラクタとでは動作する部位数や動作の変化量が異なるので、性格モードに応じて割増比率が個別に設定されている。

【 0 0 8 9 】

また、サーバコンピュータ 1 0 1 からユーザ側コンピュータ 1 0 2 に送信され、ユーザ側コンピュータ 1 0 2 においてブラウザ部 4 0 7 に表示されるカタログ情報の一例を図 1 0 および図 1 1 に示す。尚、カタログ情報は、例えば、キャラクタデータのサンプル画像を添付することも可能であり、これにより、ユーザはキャラクタデータの選択が容易になる。また、カタログ情報は、例えば、ネットワーク 1 0 4 がインターネットの場合、HTML 形式等に従ったフォーマットで送信され、ユーザ側コンピュータ 1 0 2 はブラウザ部 4 0 7 により図 1 0 のカタログ情報を表示する。そして、ユーザは表示されたカタログ情報に基づいて、図 1 1 のキャラクタの利用条件選択画面で、所望する利用条件（キャラクタの会話モードや性格モード、活動量など）を選択する。

【 0 0 9 0 】

ステップ S 6 0 3 において、ユーザはユーザ側コンピュータ 1 0 2 を介してサーバコンピュータ 1 0 1 にステップ S 6 0 2 にて選択された利用条件に基づいてキャラクタ表示・制御プログラムやキャラクタデータの要求を送信する。ここで、ユーザ側コンピュータ 1 0 2 は、決済に必要な情報も、サーバコンピュータ 1 0 1 へ送信する。

【 0 0 9 1 】

尚、決済に必要な情報は、ユーザの銀行口座番号やクレジットカード番号、クレジットカードの有効期限などであり、セキュリティを高めるために既存の暗号

化技術を用いて暗号化してから送信するようにしてもよい。

【0092】

サーバコンピュータ101は、ステップS603にてユーザ側コンピュータ102から受信した、ユーザにより選択された利用条件に基づいて対価管理部209によりキャラクタ表示・制御プログラムやキャラクタデータの対価を計算し、その計算結果を対価授受記録格納部210へ格納するよう管理する。決済処理部211は、対価授受記録格納部210に格納された情報とステップS603にてユーザ側コンピュータ102から受信した決済に必要な情報とに基づいて、電子決済を行う。このとき、サーバコンピュータ101は、ユーザ側コンピュータ102を介してユーザから、ロイヤリティデータ格納部208に格納されている利用条件別の対価に基づいて料金を受け取り、その中の所定の金額を、プログラム提供者或はキャラクタデータ提供者へロイヤリティとして支払う。

【0093】

以上の決済処理が正常に終了すると、ステップS604において、サーバコンピュータ101は、ユーザから要求されたキャラクタ表示・制御プログラム或はキャラクタデータを、キャラクタ表示・制御プログラム格納部204或はキャラクタデータ格納部206から取り出し、プログラム送信部203或はキャラクタデータ送信部205により、ユーザ側コンピュータ102に送信する。また、ユーザ側コンピュータ102は、ステップS604にてサーバコンピュータ101から送信されたキャラクタ表示・制御プログラム或はキャラクタデータを、キャラクタ表示・制御プログラム格納部404或はキャラクタデータ格納部405へ格納する。

【0094】

そして、ステップS605において、サーバコンピュータ101は、使用権発行部207によりユーザの選択した利用条件に応じた使用権を発行し、その発行された使用権をユーザ側コンピュータ102に送信する。尚、この使用権は、暗号化した後、電子メール等に添付してユーザ側コンピュータ102に送信するようにしてもよい。

ここで送信された使用権は、図13のような使用権管理テーブルに登録、管理

され、使用権格納部 4 0 8 に格納される。

【 0 0 9 5 】

尚、ステップ S 6 0 4 にてサーバコンピュータ 1 0 1 からユーザ側コンピュータ 1 0 2 に送信されるキャラクタ表示・制御プログラムやキャラクタデータは、暗号化或はアクセス制限されており、ステップ S 6 0 5 にて送信される使用権に含まれる復号鍵やパスワード等を設定することによって使用可能となる。また、利用条件は、使用権の種類で区別されており、キャラクタ表示・制御プログラムやキャラクタデータは設定された使用権に応じてキャラクタを動作させる。

【 0 0 9 6 】

また、ユーザ側コンピュータ 1 0 2 のユーザが、複数のキャラクタを必要とする場合、上述の手順と同様にして、別のキャラクタデータとそれに対応する使用権を獲得すればよい。

【 0 0 9 7 】

(ユーザ側コンピュータ 1 0 2 の動作)

上述したように図 6 に示した工程により、ユーザ側コンピュータ 1 0 2 は、サーバコンピュータ 1 0 1 からキャラクタ表示・制御プログラムやキャラクタデータとそれぞれの使用権を受信する。ユーザ側コンピュータ 1 0 2 は、受信した使用権に示される利用条件(使用期間或は活動量、動作モードなど)で、キャラクタ表示・制御プログラムとキャラクタデータからキャラクタを生成し、動作させることが可能となる。

【 0 0 9 8 】

図 1 5 は、ユーザ側コンピュータ 1 0 2 のキャラクタ生成処理部 4 0 6 が、使用権に示される利用条件に基づいて動作を行うキャラクタを生成するための手順を示したものである。ここで、使用権とは、ユーザ側コンピュータ 1 0 2 がプログラム提供者よりキャラクタ表示・制御プログラムやキャラクタデータを購入した際に、サーバコンピュータ 1 0 1 からユーザ側コンピュータ 1 0 2 へキャラクタ表示・制御プログラムやキャラクタデータに対して発行されたものである。

【 0 0 9 9 】

先ず、キャラクタ表示・制御プログラムが起動されると、ステップ S 1 0 0 1

において、キャラクタ生成処理部 4 0 6 は、サーバコンピュータ 1 0 1 からユーザ側コンピュータ 1 0 2 に送信される使用権に含まれる復号鍵やパスワード等がキャラクタ表示・制御プログラムに設定されているか否かを判別する。

【0 1 0 0】

ステップ S 1 0 0 1 の判別の結果、キャラクタ表示・制御プログラムに使用権が設定されていない場合、ステップ S 1 0 0 2 において、キャラクタ生成処理部 4 0 6 は、使用権格納部 4 0 8 に使用権が格納されているか否かを判別する。

ステップ S 1 0 0 2 の判別の結果、使用権が格納されていない場合、キャラクタ生成処理部 4 0 6 はキャラクタ生成のための処理を終了する。

【0 1 0 1】

ステップ S 1 0 0 2 の判別の結果、使用権が格納されている場合、ステップ S 1 0 0 3 において、キャラクタ生成処理部 4 0 6 は、その使用権をキャラクタ表示・制御プログラムに設定する。

そして、ステップ S 1 0 0 1 へと戻り、以降の処理ステップを繰り返し実行する。

【0 1 0 2】

ステップ S 1 0 0 1 の判別の結果、キャラクタ表示・制御プログラムに使用権が設定されている場合、ステップ S 1 0 0 4 において、キャラクタ生成処理部 4 0 6 は、その使用権の示す利用条件が有効であるか否かを判別する。例えば、その使用権が、キャラクタの使用期間が 1 週間あることを示す場合、キャラクタの使用開始日から 1 週間以内であるか否かを判別する。

【0 1 0 3】

ステップ S 1 0 0 4 の判別の結果、使用権の利用条件が無効である場合、ステップ S 1 0 0 5 において、キャラクタ生成処理部 4 0 6 は、使用権格納部 4 0 8 に格納されたキャラクタ表示・制御プログラムの使用権の抹消処理を行う。

【0 1 0 4】

ステップ S 1 0 0 4 の判別の結果、使用権の利用条件が有効である場合、ステップ S 1 0 0 6 において、キャラクタ生成処理部 4 0 6 は、サーバコンピュータ 1 0 1 からユーザ側コンピュータ 1 0 2 に送信されるキャラクタデータは、暗号

化或はアクセス制限されているため、キャラクタデータを使用可能とするために、同じくサーバコンピュータ 1 0 1 からユーザ側コンピュータ 1 0 2 に送信される使用権に含まれる復号鍵やパスワード等がキャラクタデータに設定されているか否かを判別する。

【 0 1 0 5 】

ステップ S 1 0 0 6 の判別の結果、使用権が設定されていない場合、ステップ S 1 0 0 7 において、キャラクタ生成処理部 4 0 6 は、使用権格納部 4 0 8 に使用権が格納されているか否かを判別する。

【 0 1 0 6 】

ステップ S 1 0 0 7 の判別の結果、使用権が格納されていない場合、キャラクタ生成処理部 4 0 6 はキャラクタ生成のための処理を終了する。

【 0 1 0 7 】

ステップ S 1 0 0 7 の判別の結果、使用権が格納されている場合、ステップ S 1 0 0 8 において、キャラクタ生成処理部 4 0 6 は、その使用権をキャラクタデータへ設定する。そして、ステップ S 1 0 0 6 へと戻り、以降の処理ステップを繰り返し実行する。

【 0 1 0 8 】

ステップ S 1 0 0 6 の判別の結果、キャラクタデータに使用権が設定されている場合、ステップ S 1 0 0 9 において、キャラクタ生成処理部 4 0 6 は、その使用権の利用条件が有効か否かを判別する。例えば、その使用権が、キャラクタの使用期間が 1 週間であることを示す場合、キャラクタの使用開始日から 1 週間以内であるか否かを判別する。

【 0 1 0 9 】

ステップ S 1 0 0 9 の判別の結果、使用権の利用条件が無効である場合、ステップ S 1 0 1 0 において、キャラクタ生成処理部 4 0 6 は、使用権格納部 4 0 8 に格納されたキャラクタデータの使用権の抹消処理を行う。

【 0 1 1 0 】

ステップ S 1 0 0 9 の判別の結果、使用権の利用条件が有効である場合、ステップ S 1 0 1 1 において、キャラクタ生成処理部 4 0 6 は、キャラクタ表示・制

御プログラムやキャラクターデータを用いてキャラクター生成処理を開始し、キャラクター利用条件に基づいてキャラクターを動作させる。

【0111】

尚、キャラクター表示・制御プログラム及びキャラクターデータの使用権に示される利用条件（使用期間や活動量など）を超える場合、あるいは、使用権が無効であると判別され（ステップS1004、ステップS1009）、使用権が抹消された（ステップS1005、ステップS1010）場合、ユーザ側コンピュータ102はサーバコンピュータ101に使用権の送信を要求し（図6のステップS601）、サーバコンピュータ101から必要なキャラクター表示・制御プログラム或はキャラクターデータの使用権を受信し（図6のステップS605）、再度、ステップS1001から順に処理を行うことにより、キャラクター表示・制御プログラムやキャラクターデータを用いてキャラクター生成処理を行うことが可能となる。

【0112】

上述のように、本実施の形態によれば、ユーザがコンピュータやTVゲーム等の仮想空間上でキャラクター（インタフェースエージェントやバーチャルキャラクター等）とインタラクティブに会話する場合などに使用するキャラクターの動作や、キャラクターの活動量、キャラクターの使用期間を詳細に選択することにより、ユーザの要望に応じたキャラクターを提供することができるので、ユーザによるキャラクター提供サービスシステムの利用が促進されるという効果がある。

【0113】

また、本実施の形態によれば、キャラクターの活動量、使用期間、動作モード等に応じてキャラクターを表示及び制御するためのプログラムやキャラクターデータの対価が計算され、決済される。これにより、ユーザは必要な期間或は活動量、動作モードに応じたコスト負担で、所望するキャラクターを利用することができるので、ユーザによるキャラクター提供サービスシステムの利用が促進されるという効果がある。また、プログラム提供者やキャラクターデータ提供者は、自らの作成した画像データ或は撮影した画像データから得られるキャラクターが、使用された期間や活動量、動作モードに応じた料金を徴収することができるので、プログラム

提供者やキャラクタデータ提供者によるプログラムやキャラクタの提供を促進することができるという効果がある。

【0114】

また、本実施の形態によれば、ユーザとキャラクタデータ提供者或はプログラム提供者との間に、仲介工程を設ける。これにより、ユーザからキャラクタデータ提供者或はプログラム提供者への支払いを円滑にすることができるという効果がある。また、その仲介工程の運営に対して手数料としての対価の授受を伴うことにより、キャラクタ提供サービスシステムというビジネスを促進することができる。

【0115】

<第2の実施の形態>

本実施形態では、上述した第1の実施形態のようにキャラクタ表示・制御プログラム及びキャラクタデータをユーザ側コンピュータ102内に取込んで使用するのではなく、ユーザが必要なときに、ユーザ側コンピュータ102を介してサーバコンピュータ101上にあるキャラクタ表示・制御プログラムやキャラクタデータにアクセスして使用することのできるキャラクタ提供サービスシステムについて説明する。尚、以下では本実施形態のキャラクタ提供サービスシステムにおいて、サーバコンピュータ101とユーザ側コンピュータ102は、常時ネットワーク104に接続されている場合について説明するが、ユーザが必要なときにユーザ側コンピュータ102をサーバコンピュータ101に接続するようにしてもよい。

【0116】

本実施の形態でのサーバコンピュータ101の構成は、例えば、図16に示す構成となる。

本実施の形態でのサーバコンピュータ101は、図16に示すように、上記図2に示した第1の実施の形態におけるサーバコンピュータ101の構成に加えて、後述するプログラム側キャラクタ動作計測部1601、キャラクタデータ側キャラクタ動作計測部1602、動作格納部1603を設けた構成となっている。

【0117】

尚、上記図 2 に示した第 1 の実施の形態のサーバコンピュータ 1 0 1 を構成するプログラム送信部 2 0 3、キャラクタデータ送信部 2 0 5、使用権発行部 2 0 7 は必要ない。

【 0 1 1 8 】

また、本実施の形態でのユーザ側コンピュータ 1 0 2 の構成は、図 1 7 に示すように、図 4 に示した第 1 の実施の形態におけるユーザ側コンピュータ 1 0 2 の構成に加えて、データアクセス部 1 7 0 1 を設けた構成となっている。データアクセス部 1 7 0 1 によって、ユーザ側コンピュータ 1 0 2 はサーバコンピュータ 1 0 1 側のキャラクタ表示・制御プログラムやキャラクタデータに直接アクセスすることができる。

【 0 1 1 9 】

尚、上記図 4 に示した第 1 の実施形態のユーザ側コンピュータ 1 0 2 を構成するキャラクタ表示・制御プログラム格納部 4 0 4、キャラクタデータ格納部 4 0 5、データ受信部 4 0 3 は必要ない。

【 0 1 2 0 】

図 1 8 は、本実施の形態における、サーバコンピュータ 1 0 1 とユーザ側コンピュータ 1 0 2 との間のデータ通信での主要な処理工程を示したものである。

【 0 1 2 1 】

ステップ S 1 3 0 1 において、ユーザ側コンピュータ 1 0 2 は、ユーザの操作により、サーバコンピュータ 1 0 1 に対して、キャラクタ配信サービスとして提供可能なキャラクタ表示・制御プログラム及びキャラクタデータのカatalog情報を送信するよう要求する。

尚、カatalog情報の要求には、例えば、ネットワーク 1 0 4 がインターネットの場合、HTML形式のデータが利用可能である。

【 0 1 2 2 】

ステップ S 1 3 0 1 にてユーザ側コンピュータ 1 0 2 からカatalog送信要求を受信したサーバコンピュータ 1 0 1 は、ステップ S 1 3 0 2 において、ロイヤリティデータ格納部 2 0 8 に格納されているキャラクタ表示・制御プログラム及びキャラクタデータの利用条件（動作する期間を限定しての利用や、動作する活動

量を限定しての利用等) 別の対価情報を含むカタログ情報をユーザ側コンピュータ102に送信する。

【0123】

尚、ロイヤリティデータ格納部208に格納されている、キャラクターの動作に応じたキャラクター表示・制御プログラムの対価情報(ロイヤリティデータ)の一例を図19に示す。また、ロイヤリティデータ格納部208に格納されている、キャラクターの動作に応じたキャラクターデータの対価情報(ロイヤリティデータ)の一例を図20に示す。

【0124】

尚、本実施形態では、サーバコンピュータ101側がキャラクターの動作を計測することができるので、図19及び図20では、キャラクターの動作の最小単位でキャラクター表示・制御プログラムやキャラクターデータの対価が設定されている。例えば、使用料は、動作する期間1分あたり10円、動作する活動量10コマあたり1円と設定されている。

【0125】

ユーザ側コンピュータ102はブラウザ部407により、ステップS1302にてサーバコンピュータ101から受信したカタログ情報(図19及び図20参照)を表示し、ユーザに所望する利用条件を選択させる。

【0126】

ステップS1303において、ユーザはユーザ側コンピュータ102を介してサーバコンピュータ101に対して、ステップS1302にて選択された利用条件に基づいてキャラクター表示・制御プログラムやキャラクターデータの要求を送信する。この時、ユーザ側コンピュータ102は、決済に必要な情報も、サーバコンピュータ102へ送信する。尚、決済に必要な情報はユーザの個人情報を含むので、既存の暗号化技術を用いて暗号化してから送信するようにしてもよい。これにより、個人情報等のプライバシーに関する情報を安全に送信することができる。

【0127】

以上の処理が終了すると、ユーザ側コンピュータ102はサーバコンピュータ

101のキャラクタ表示・制御プログラム格納部204やキャラクタデータ格納部206に格納されているキャラクタ表示・制御プログラムやキャラクタデータをデータアクセス部1701により取得し、キャラクタ生成処理部406によりキャラクタを生成する。

【0128】

キャラクタを生成する際には、サーバコンピュータ101のキャラクタ表示・制御プログラム側キャラクタ動作計測部1601及びキャラクタデータ側キャラクタ動作計測部1602がユーザ側コンピュータ102で使用されたキャラクタの動作をそれぞれ計測する。そして、計測された動作は、ユーザ毎に動作格納部1603へ格納される。

対価管理部209は、動作格納部1603に格納された動作の情報とロイヤリティデータ格納部208に格納された対価情報とを用いて、ユーザ毎の料金を計算し、その計算結果を対価授受記録格納部210へ格納する。決済処理部211は、対価授受記録格納部210に格納された情報とステップS1303にてユーザ側コンピュータ102から受信した決済に必要な情報とに基づいて電子決済を行う。このとき、サーバコンピュータ101は、ユーザから受け取った料金の中から所定の金額を、プログラム提供者或はキャラクタデータ提供者へロイヤリティとして支払う。

【0129】

上述したように、本実施の形態によれば、ユーザ側コンピュータ102によってキャラクタ表示・制御プログラムとキャラクタデータからキャラクタを得る際に、サーバコンピュータ101がキャラクタの動作を計測し、その計測された結果に基づいてキャラクタ表示・制御プログラムやキャラクタデータの対価を計算する。これにより、ユーザがキャラクタを生成した後に、ユーザの実際に使用したキャラクタの動作に応じてキャラクタ表示・制御プログラムやキャラクタデータの対価が計算され、徴収されるので、ユーザは気軽にキャラクタ提供サービスシステムを利用することができる。また、プログラム提供者やキャラクタデータ提供者は、サーバコンピュータ101から実際の使用に応じた対価を得ることができる。

【0130】

また、サーバコンピュータ101にキャラクタ表示・制御プログラムやキャラクタデータが存在するので、プログラム提供者やキャラクタ提供者はそれらをユーザに不正使用されるが心配なくなる。

したがって、キャラクタデータやプログラムの利用や提供が促進されるという効果がある。

【0131】

<第3の実施の形態>

本実施の形態では、キャラクタ表示・制御プログラムとキャラクタデータを用いて作成されるキャラクタについて説明する。

【0132】

図21に、ネットワークを介して配信されるニュースの読み上げを行うキャラクタの例を示す。これは、図11に示されるカタログ情報で、動作モードの「会話」項目で「文字モード」を選択すると、キャラクタとともに吹き出しに文字を表示してニュースをユーザに伝える。

【0133】

図11に示されるカタログ情報で、動作モードの「会話」項目で「音声モード」を選択された場合に、このキャラクタを作成するには、読み上げる文章の個々の発音にあわせてキャラクタの口の形を変化させる（以後、リップシンクロと言う）ために、その文章の言語にある母音の基本的な口の形をする人物の画像や子音での口の開閉にあわせた人物の画像等を含むキャラクタデータや、音声合成システムで生成される音声データの音の長さに同調させてキャラクタデータを切り替えるスケジュールを行うキャラクタ表示・制御プログラムと、音声合成システムで合成音声を作り出すための音声素片データが必要である。

【0134】

上述した第1の実施の形態では、このキャラクタデータ、キャラクタ表示・制御プログラム、音声素片データ、音声合成システムをユーザ側コンピュータ102に取り込んでキャラクタを作成する。

【0135】

また、上述した第2の実施の形態では、この音声素片データ、音声合成システムやキャラクタ表示・制御プログラムはサーバコンピュータ101に置き、ユーザからの要求に応じて、生成した合成音声とキャラクタを一連のビデオデータに編集してユーザ側のコンピュータ102に配信する。もしくは、音声合成システムやキャラクタ表示・制御プログラムはユーザ側コンピュータ102に取り込み、音声素片データやキャラクタデータはユーザ側コンピュータ102からサーバコンピュータ101にアクセスして利用するようにしてもよい。

【0136】

また、音声合成システムと併用する場合、合成音声を生成する元となる音声提供者も選択可能とし、選択された音声提供者とキャラクタ等の組み合わせで対価を計算してもよい。図12に、ユーザがこの組み合わせを選択する時の画面の一例を示す。「会話」項目で「音声」を選択し、リップシンクロ機能を持つキャラクタを選択した場合、その言語で選択可能な合成音声提供者の一覧を表示する。また、この画面ではサンプル合成音声を聞きながら選択することができる。

【0137】

また、音声で伝えるだけでなく、同時に文字情報で表示したり、キャラクタに手話の動作をさせたりして文章を伝えるようにしてもよい。この場合、その組み合わせによってキャラクタの動作する部位数や動作の変化量が異なるので、その組み合わせの内容に応じて対価が計算される。

【0138】

<他の実施の形態>

上述した第1及び第2の実施の形態では、キャラクタ表示・制御プログラムとキャラクタデータは、それらから生成されたキャラクタの動作に応じて対価が設定されている。しかし、例えば、キャラクタデータのみキャラクタの動作に応じた対価を設定し、キャラクタ表示・制御プログラムは売り切りの形態で提供するようにしてもよい。

【0139】

上述した第1及び第2の実施の形態では、キャラクタ表示・制御プログラムとキャラクタデータは、インターネット等からなるネットワーク104でユーザ側

コンピュータ 1 0 2 に配信される。しかし、例えば、キャラクタ表示・制御プログラムやキャラクタデータを C D - R O M 等の記録媒体に記録し、ユーザに配布してユーザ側コンピュータ 1 0 2 にインストールするようにしてもよい。また、この場合、使用権のみをネットワーク 1 0 4 を介して配信するようにしてもよい。

【 0 1 4 0 】

上述した第 1 及び第 2 の実施の形態では、動作はキャラクタの活動量、動作部位数、動作変化量、動作期間を単位としていた。しかし、例えば、キャラクタとインタラクティブに会話した場合に、入力された文字列のバイト数、或は入力された文字数も単位とするようにしてもよい。

【 0 1 4 1 】

上述した第 1 及び第 2 の実施の形態では、キャラクタの動作に基づいて対価を計算する。そこで、図 1 4 に示すようにキャラクタの「泣く」、「笑う」などの動作の種類ごとに動作に基づいたポイントを予め設定しておき、実行した動作の総ポイント数で対価を計算するようにしてもよい。例えば、感情表現が激しくなると動作変化量が多いのでポイントを高く設定しておくようにする。これにより、キャラクタがより感情表現の豊かな動作を行う場合には高いポイントが必要になるようになり、料金が高くなる。また、このポイントはプリペイド方式でユーザが前もってキャラクタデータ提供者や仲介業者から購入しておくようにしてもよい。

【 0 1 4 2 】

上述した第 1 及び第 2 の実施の形態では、ロイヤリティデータ格納部 2 0 8 に格納されるデータとして、図 7、図 8、図 9、図 1 9、図 2 0 に示すようなデータを用いたが、論理的意味付けが同じであれば、いかなる形式のデータでも適用可能である。

【 0 1 4 3 】

上述した第 1 及び第 2 の実施の形態では、インターネット等からなるネットワーク 1 0 4 を利用してデータ通信を行うように構成したが、これに限定されるものではなく、データ通信が可能な任意の通信手段を利用してもよい。例えば、専

用線を利用することも可能である。

【 0 1 4 4 】

上述した第 1 及び第 2 の実施の形態では、コンピュータや CPU、或は MPU を用いて、第 1 及び第 2 の実施の形態での機能を実現するソフトウェアプログラムを動作させる構成としたが、その機能の全部または一部を実現する論理回路により達成されることは言うまでもない。

【 0 1 4 5 】

上述した第 1 及び第 2 の実施の形態において、サーバコンピュータ 1 0 1 及びユーザ側コンピュータ 1 0 2 は、図 2 2 に示すコンピュータ 2 2 0 0 であり、上記した機能を実現するソフトウェアプログラムを動作させることが可能である。

【 0 1 4 6 】

コンピュータ 2 2 0 0 は、図 2 2 に示すように、CPU 2 2 0 1 と、ROM 2 2 0 2 と、RAM 2 2 0 3 と、キーボード (KB) 2 2 0 9 のキーボードコントローラ (KBC) 2 2 0 5 と、表示部としての CRT ディスプレイ (CRT) 2 2 1 0 の CRT コントローラ (CRTC) 2 2 0 6 と、ハードディスク (HD) 2 2 1 1 及びフレキシブルディスク (FD) 2 2 1 2 のディスクコントローラ (DKC) 2 2 0 7 と、ネットワークインターフェースカード (NIC) 2 2 0 8 とが、システムバス 2 2 0 4 を介して互いに通信可能に接続された構成としている。

そして、システムバス 2 2 0 4 が、上記図 1 に示したネットワーク 1 0 4 と接続される。

【 0 1 4 7 】

CPU 2 2 0 1 は、ROM 2 2 0 2 或いは HD 2 2 1 1 に記憶されたソフトウェア、或いは FD 2 2 1 2 より供給されるソフトウェアを実行することで、システムバス 2 2 0 4 に接続された各構成部を総括的に制御する。

すなわち、CPU 2 2 0 1 は、第 1 及び第 2 の実施形態にて説明したような処理シーケンスに従った処理プログラムを、ROM 2 2 0 2、或いは HD 2 2 1 1、或いは FD 2 2 1 2 から読み出して実行することで、第 1 及び第 2 の実施形態での動作を実現するための制御を行う。

【 0 1 4 8 】

R A M 2 2 0 3 は、 C P U 2 2 0 1 の主メモリ或いはワークエリア等として機能する。

K B C 2 2 0 5 は、 K B 2 2 0 9 や図示していないポインティングデバイス等からの指示入力を制御する。

C R T C 2 2 0 6 は、 C R T 2 2 1 0 の表示を制御する。

D K C 2 2 0 7 は、ブートプログラム、種々のアプリケーション、編集ファイル、ユーザファイル、ネットワーク管理プログラム、及び第 1 及び第 2 の実施形態における上記処理プログラム等を記憶する H D 2 2 1 1 及び F D 2 2 1 2 とのアクセスを制御する。

N I C 2 2 0 8 は、ネットワーク 1 0 4 上のサーバコンピュータ 1 0 1、或いはユーザ側コンピュータ 1 0 2 等と、双方向にデータをやりとりする。
本発明は、複数の機器から構成されるシステムにも適用可能であり、 1 つの機器からなる装置にも適用可能である。

【 0 1 4 9 】

本発明は、上述した各実施の形態のホスト及び端末の機能を実現するソフトウェアのプログラムコードを記憶した記憶媒体を、システム或いは装置に供給し、そのシステム或いは装置のコンピュータ（又は C P U や M P U ）が記憶媒体に格納されたプログラムコードを読みだして実行することによっても、達成されることは言うまでもない。この場合、記憶媒体から読み出されたプログラムコード自体が各実施の形態の機能を実現することとなり、そのプログラムコードを記憶した記憶媒体及び当該プログラムは本発明を構成することとなる。

【 0 1 5 0 】

上記プログラムコードを供給するための記憶媒体としては、 R O M 、フレキシブルディスク、ハードディスク、光ディスク、光磁気ディスク、 C D - R O M 、 C D - R 、磁気テープ、不揮発性のメモリカード等を用いることができる。

【 0 1 5 1 】

コンピュータが読みだした上記プログラムコードを実行することにより、各実施の形態の機能が実現されるだけでなく、そのプログラムコードの指示に基づき

、コンピュータ上で稼動しているOS等が実際の処理の一部又は全部を行い、その処理によって各実施の形態の機能が実現される場合も含まれることは言うまでもない。記憶媒体から読み出された上記プログラムコードが、コンピュータに挿入された拡張機能ボードやコンピュータに接続された機能拡張ユニットに備わるメモリに書き込まれた後、そのプログラムコードの指示に基づき、その機能拡張ボードや機能拡張ユニットに備わるCPUなどが実際の処理の一部又は全部を行い、その処理によって各実施の形態の機能が実現される場合も含まれることは言うまでもない。

【0152】

【発明の効果】

以上説明したように本発明では、ユーザは、種々のキャラクタの動作を任意に選択して使用することができる。例えば、ロールプレイングゲームでキャラクタを使用する場合、感情表現や身体動作の種類の豊富なキャラクタを選択することにより、ユーザは演技力の豊かなキャラクタによってゲームを楽しむことができる。

また、ユーザは、キャラクタの必要な期間や必要な活動分だけといった動作に応じたコスト負担で、所望するキャラクタを使用できる。また、キャラクタデータ提供者は、ユーザの使用したキャラクタの動作に応じた対価を徴収できる。

したがって、本発明によれば、キャラクタ提供サービスシステムの利用を促進するという効果が得られる。

【図面の簡単な説明】

【図1】

キャラクタ提供サービスシステムの構成を示すブロック図である。

【図2】

サーバコンピュータの構成を示すブロック図である。

【図3】

キャラクタ作成用コンピュータの構成を示すブロック図である。

【図4】

ユーザ側コンピュータの構成を示すブロック図である。

【図 5】

キャラクタ作成用コンピュータの動作を示すフローチャートである。

【図 6】

サーバコンピュータとユーザ側コンピュータの間のデータ通信及び動作を説明するための図である。

【図 7】

キャラクタ表示・制御プログラムのロイヤリティデータを説明するための図である。

【図 8】

キャラクタデータのロイヤリティデータを説明するための図である。

【図 9】

キャラクタデータのロイヤリティデータを説明するための図である。

【図 1 0】

カタログ情報を説明するための図である。

【図 1 1】

カタログ情報の一例を説明するための図である。

【図 1 2】

カタログ情報の一例を説明するための図である。

【図 1 3】

使用権を管理する使用権管理テーブルの一例を説明するための図である。

【図 1 4】

キャラクタのロイヤリティデータをポイントとした場合を説明するための図である。

【図 1 5】

ユーザ側コンピュータの動作を示すフローチャートである。

【図 1 6】

サーバコンピュータの構成を示すブロック図である。

【図 1 7】

ユーザ側コンピュータの構成を示すブロック図である。

【図 1 8】

サーバコンピュータとユーザ側コンピュータの間のデータ通信及び動作を説明するための図である。

【図 1 9】

キャラクタ表示・制御プログラムのロイヤリティデータを説明するための図である。

【図 2 0】

キャラクタデータのロイヤリティデータを説明するための図である。

【図 2 1】

インタフェースエージェントを使って、ネットワークを介して配信されるニュースの読み上げを行った例を説明するための図である。

【図 2 2】

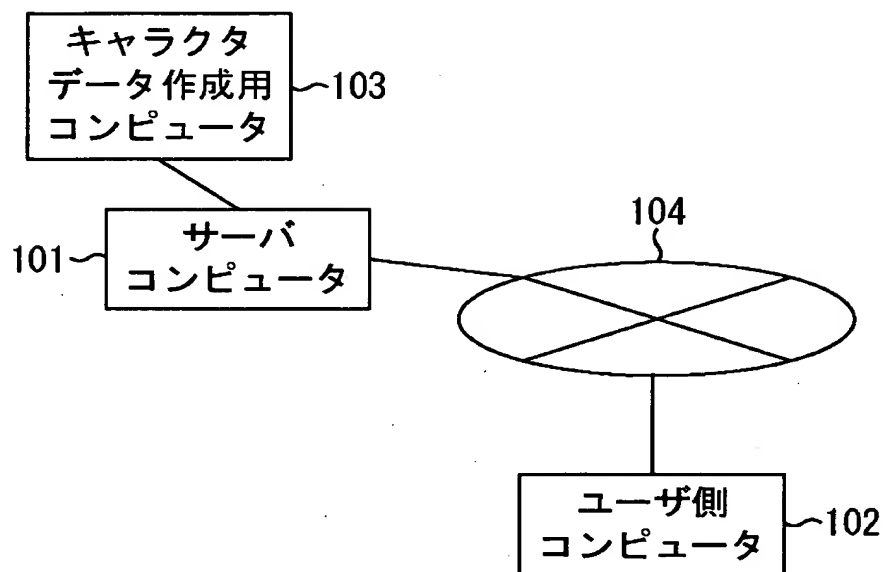
サーバコンピュータとユーザ側コンピュータが備えるコンピュータ機能の一例を説明するための図である。

【符号の説明】

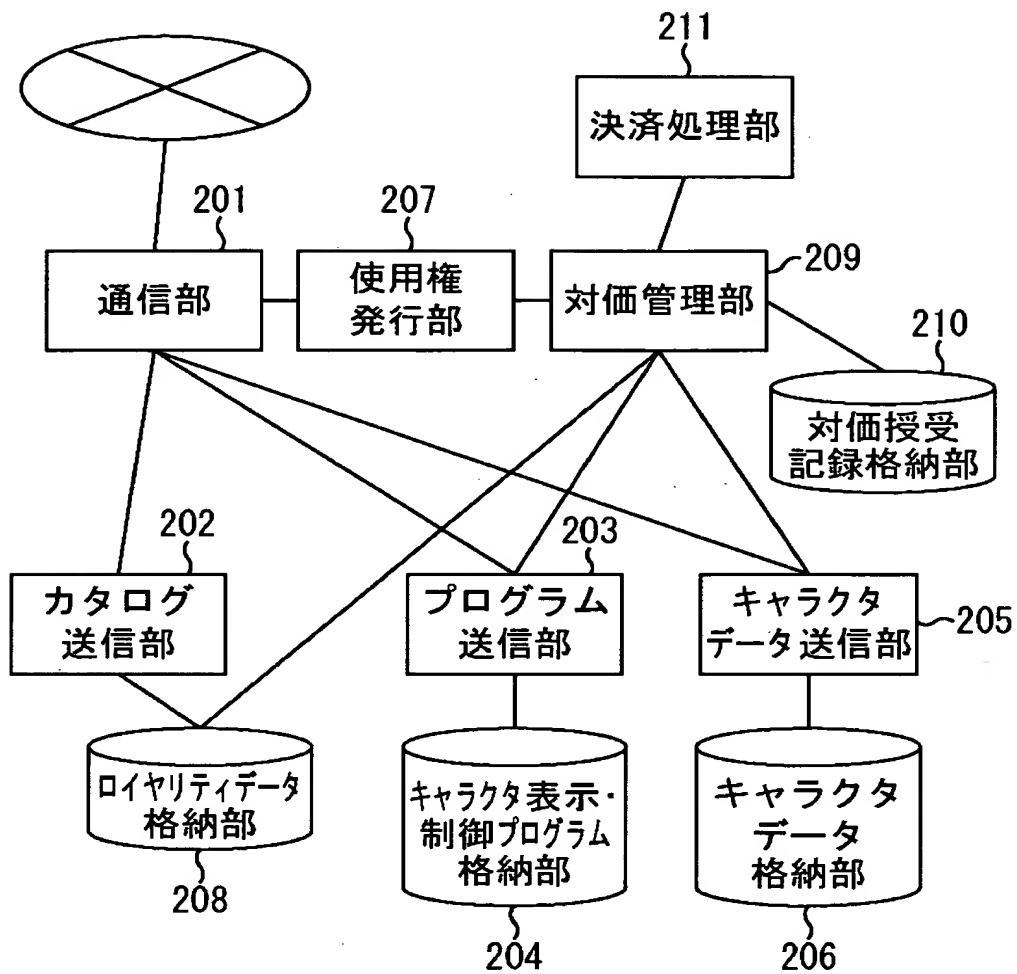
- 1 0 1 サーバコンピュータ
- 1 0 2 ユーザ側コンピュータ
- 1 0 3 キャラクタデータ作成用コンピュータ
- 1 0 4 ネットワーク

【書類名】 図面

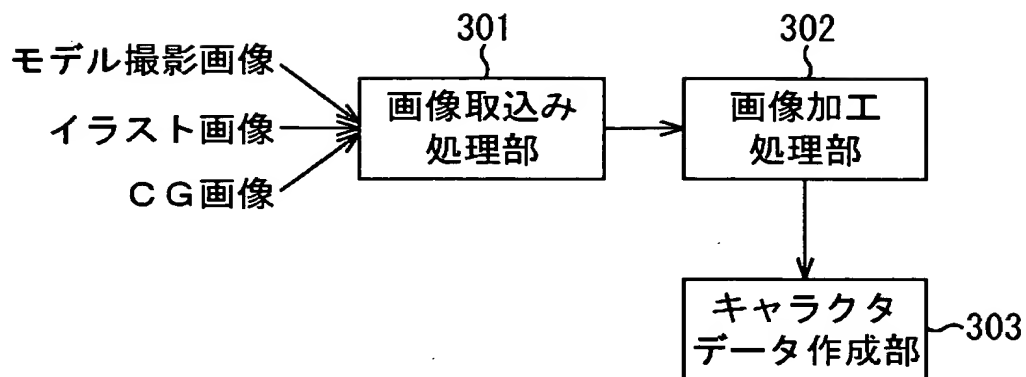
【図 1】



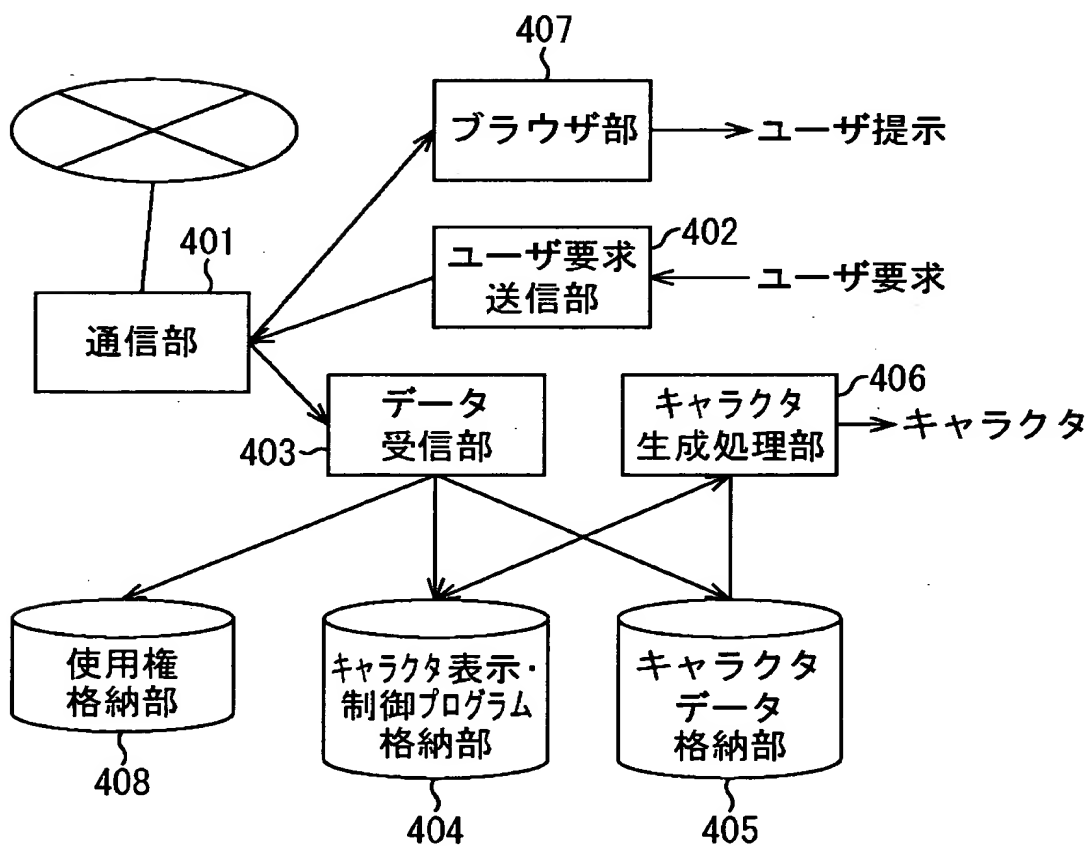
【図2】



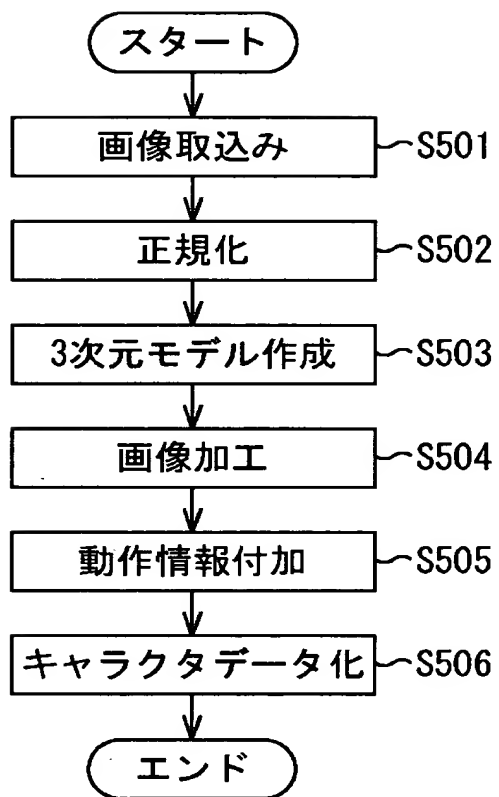
【図 3】



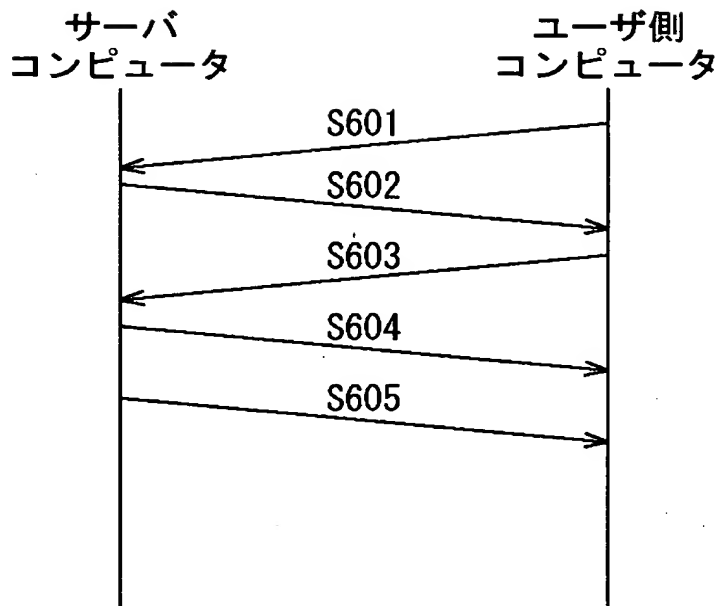
【図 4】



【図 5】



【図 6】



【図 7】

種別	条件	使用料	プログラム ロイヤリティ
期間 限定	6時間	100円	10円
	1日間	200円	20円
	3日間	300円	30円
	1週間	500円	50円
	2週間	800円	80円
活動量 限定	10000コマ	100円	10円
	20000コマ	200円	20円
	50000コマ	400円	40円
	100000コマ	700円	70円
	200000コマ	1000円	100円

【図 8】

キャラクタ	種別	条件	使用料	キャラクタ ロイヤリティ
A	期間 限定	6時間	100円	50円
		1日間	200円	100円
		3日間	300円	150円
		1週間	500円	250円
		2週間	800円	300円
	活動量 限定	10000コマ	100円	50円
		20000コマ	200円	100円
		50000コマ	400円	200円
		100000コマ	700円	300円
		200000コマ	1000円	300円
B	期間 限定	6時間	50円	30円
		1日間	100円	50円
		3日間	150円	75円
		1週間	250円	100円
		2週間	500円	200円
	活動量 限定	10000コマ	50円	30円
		20000コマ	100円	50円
		50000コマ	200円	100円
		100000コマ	350円	150円
		200000コマ	500円	200円
⋮	⋮		⋮	

【図 9】



キャラクタ	動作モード	使用料 割り増し比率	キャラクタロイヤリティ 割り増し比率
A	会話:文字	0%	0%
	会話:音声(日本語)	10%	10%
	会話:音声(英語)	15%	15%
	会話:手話	20%	20%
	性格:激情型	30%	30%
	性格:冷静沈着型	10%	5%
	性格:ものぐさ型	5%	5%
	性格:ものぐさ型	5%	5%
	性格:ものぐさ型	5%	5%
	⋮	⋮	⋮
B	会話:文字	0%	0%
	会話:音声(日本語)	10%	10%
	会話:音声(英語)	5%	5%
	会話:手話	0%	0%
	性格:ニコニコ型	20%	20%
	性格:冷静沈着型	10%	10%
	性格:冷静沈着型	10%	10%
⋮	性格:冷静沈着型	10%	10%
⋮	⋮	⋮	⋮

【図 1 0】

キャラクタ 表示・制御プログラムの利用形態を選択してください。



種別	条件	使用料	選択
期間 限定	6時間	100円	<input type="checkbox"/>
	1日間	200円	<input type="checkbox"/>
	3日間	300円	<input type="checkbox"/>
	1週間	500円	<input type="checkbox"/>
	2週間	800円	<input type="checkbox"/>
活動量 限定	10000コマ	100円	<input type="checkbox"/>
	20000コマ	200円	<input type="checkbox"/>
	50000コマ	400円	<input type="checkbox"/>
	100000コマ	700円	<input type="checkbox"/>
	200000コマ	1000円	<input type="checkbox"/>

キャラクタとその利用形態を選択してください。
サンプルボタンを押すとサンプル画像を確認できます。

キャラクタ	種別	条件	使用料	選択
A 	期間 限定	6時間	100円	<input type="checkbox"/>
		1日間	200円	<input type="checkbox"/>
		3日間	300円	<input type="checkbox"/>
		1週間	500円	<input type="checkbox"/>
		2週間	800円	<input type="checkbox"/>
	活動量 限定	10000コマ	100円	<input type="checkbox"/>
		20000コマ	200円	<input type="checkbox"/>
		50000コマ	400円	<input type="checkbox"/>
		100000コマ	700円	<input type="checkbox"/>
		200000コマ	1000円	<input type="checkbox"/>
B 		:	:	:



【図 1 1】

キャラクタとその利用形態を選択してください。
 使用料を計算します。
 サンプルボタンを押すとサンプル映像を確認できます。

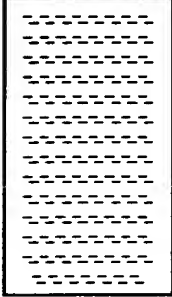
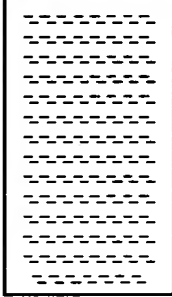
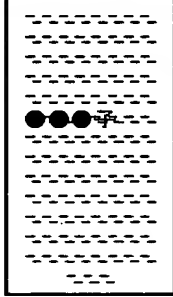
キャラクタ	会話	性格	使用量
■ A 	<input type="checkbox"/> 文字 <input checked="" type="checkbox"/> 音声 <div> <input checked="" type="checkbox"/> 日本語 <input type="checkbox"/> 英語 </div> <input type="checkbox"/> 手話	<input type="checkbox"/> 冷静沈着型 <input checked="" type="checkbox"/> 激情型 <input type="checkbox"/> ものぐさ型	● 期間 ○ 活動量 <div>1 週間</div> <u>700円</u>
■ B 	<input type="checkbox"/> 文字 <input checked="" type="checkbox"/> 音声 <div> <input checked="" type="checkbox"/> 日本語 <input type="checkbox"/> 中国語 </div>	<input checked="" type="checkbox"/> 冷静沈着型 <input type="checkbox"/> ニコニコ型	● 期間 ○ 活動量 <div>1 週間</div> <u>600円</u>

【図 1 2】

キャラクタとその利用形態を選択してください。
 使用料を計算します。
 サンプルボタンを押すとサンプル映像を確認できます。

キャラクタ	会話	性格	使用量
■ A 	<input type="checkbox"/> 文字 <input checked="" type="checkbox"/> 音声 <div> <input checked="" type="checkbox"/> 日本語 <input type="checkbox"/> 英語 </div> <input type="checkbox"/> 手話	<input type="checkbox"/> 冷静沈着型 <input checked="" type="checkbox"/> 激情型 <input type="checkbox"/> ものぐさ型	<input checked="" type="radio"/> 期間 <input type="radio"/> 活動量 <div>1 週間</div> 700円
■ B 	<input type="checkbox"/> 文字 <input checked="" type="checkbox"/> 音声 <div> <input type="checkbox"/> 日本語 <input checked="" type="checkbox"/> 英語 </div>	<input checked="" type="checkbox"/> 冷静沈着型 <input type="checkbox"/> ニコニコ型	<input checked="" type="radio"/> 期間 <input type="radio"/> 活動量 <div>1 週間</div>

お好きな声を選んで下さい

子供(女の子)	子供(男の子)	成人(女性)	成人(男性)
			

氏名: ●●●子 性別: 女性 年齢: 18才 血液型: A型 性格: おっとり

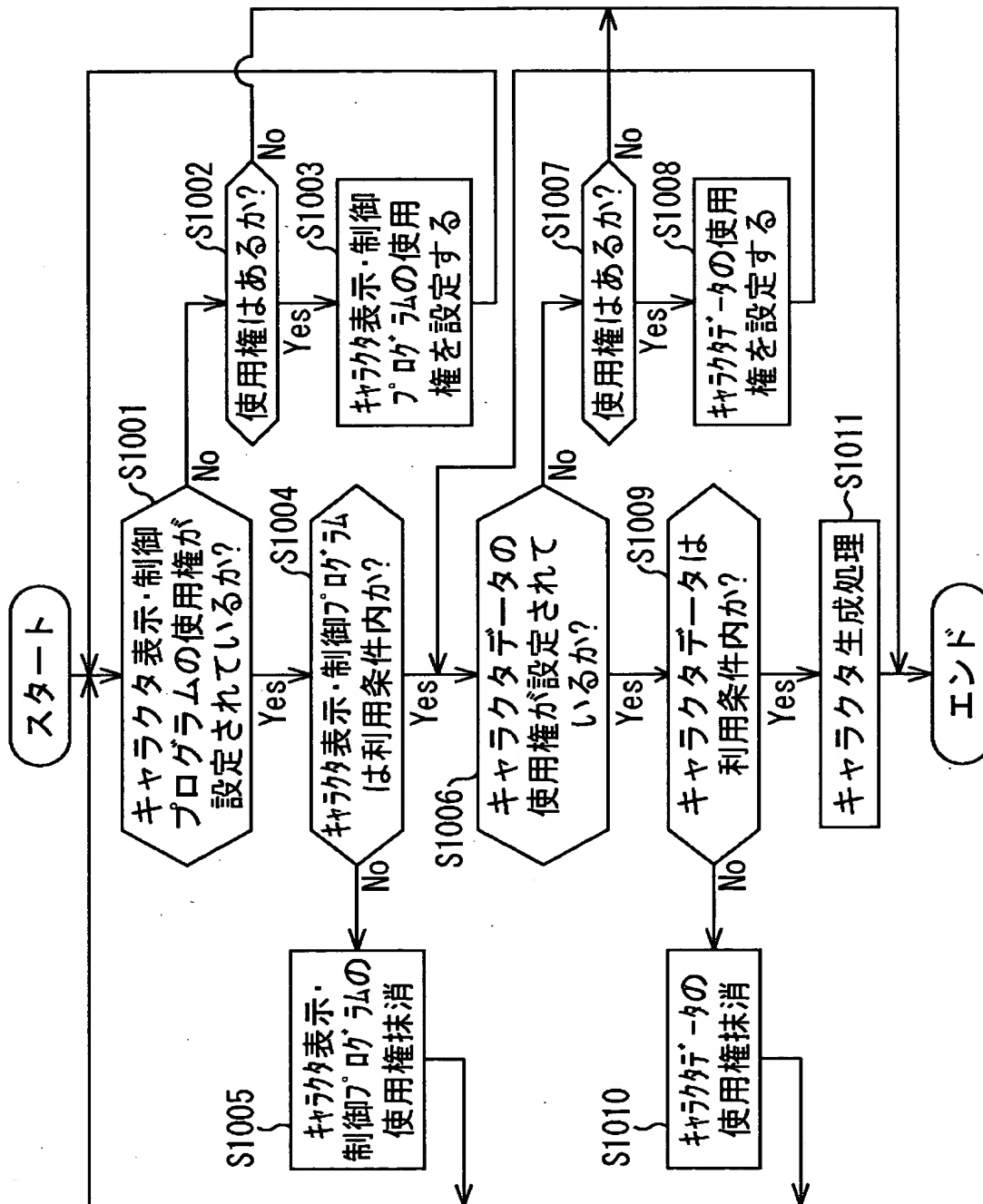
【図 1 3】

ユーザ ID	キャラクタ	会話	性格	使用量	パスワード
AD20001	A	音声 日本語	激情型	1 週間	*****
	B	音声 日本語	冷静沈着型	1 週間	*****
BC0040	B	文字	ニコニコ型	100000コマ	*****

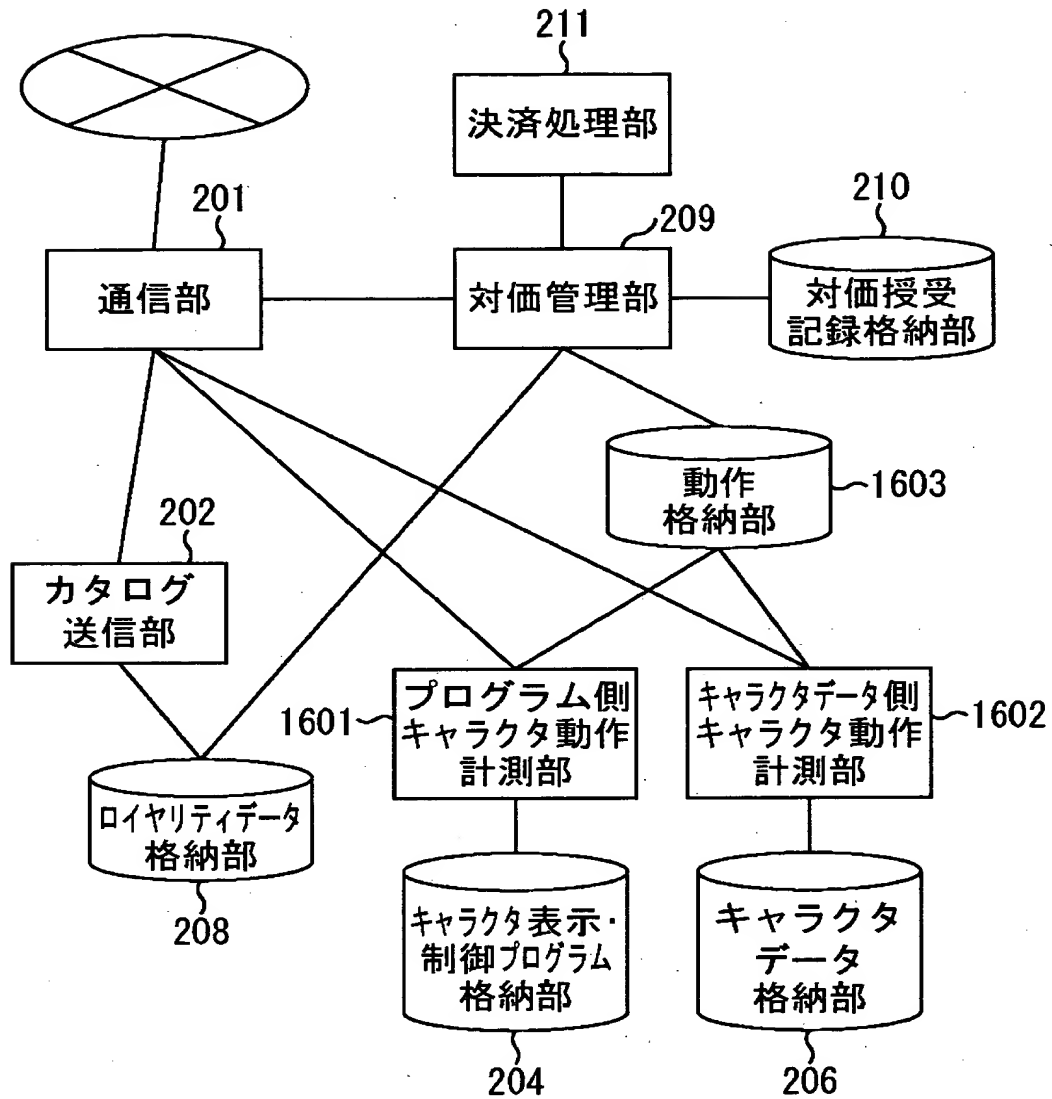
【図 1 4】

キャラクタ	動作	ポイント(1動作)
A	笑う	2
	泣く	3
	驚く	1
	怒る	2
B	ためらう	1
	困る	2
	あくび	1
	寝る	0

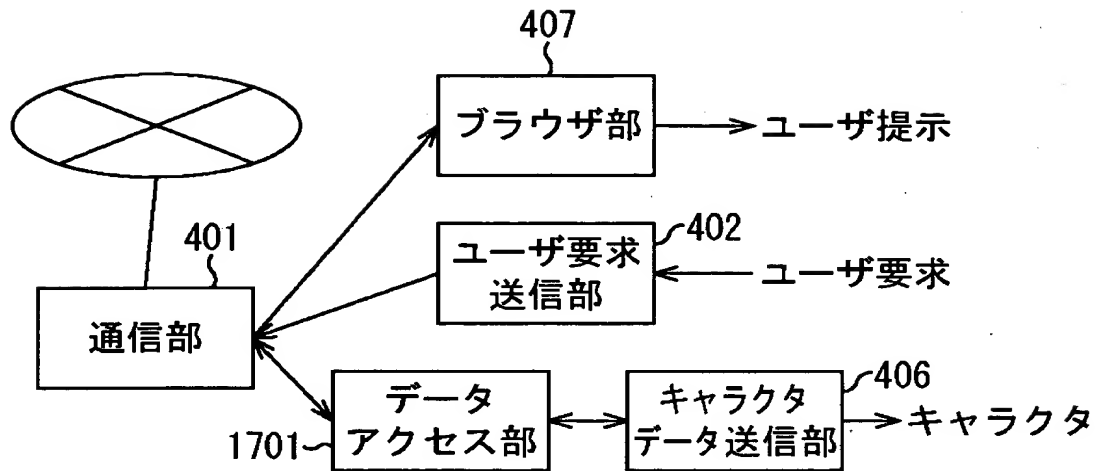
【図 15】



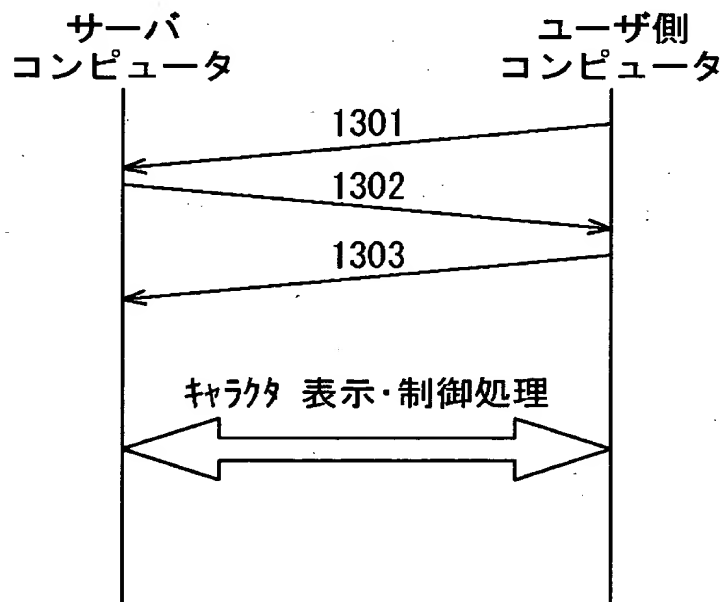
【図16】



【図 17】



【図 18】



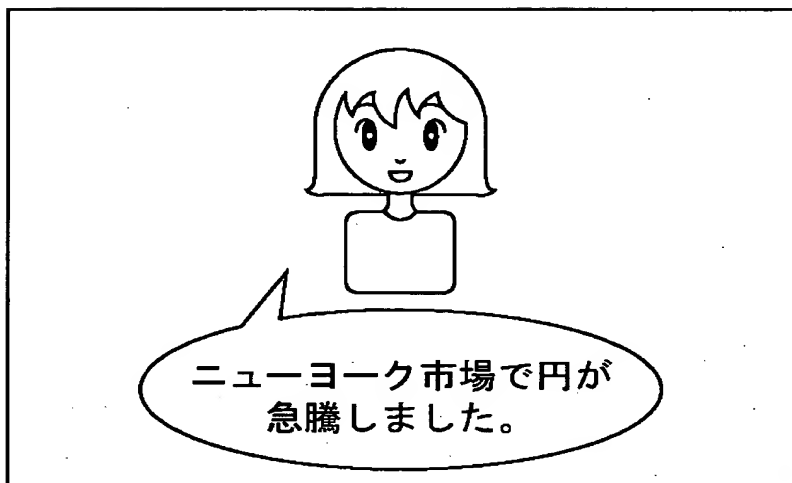
【図 1 9】

種別	条件	使用料	プログラム ロイヤリティ
時間	1分あたり	10円	5円
活動量	10コマあたり	1円	0.5円

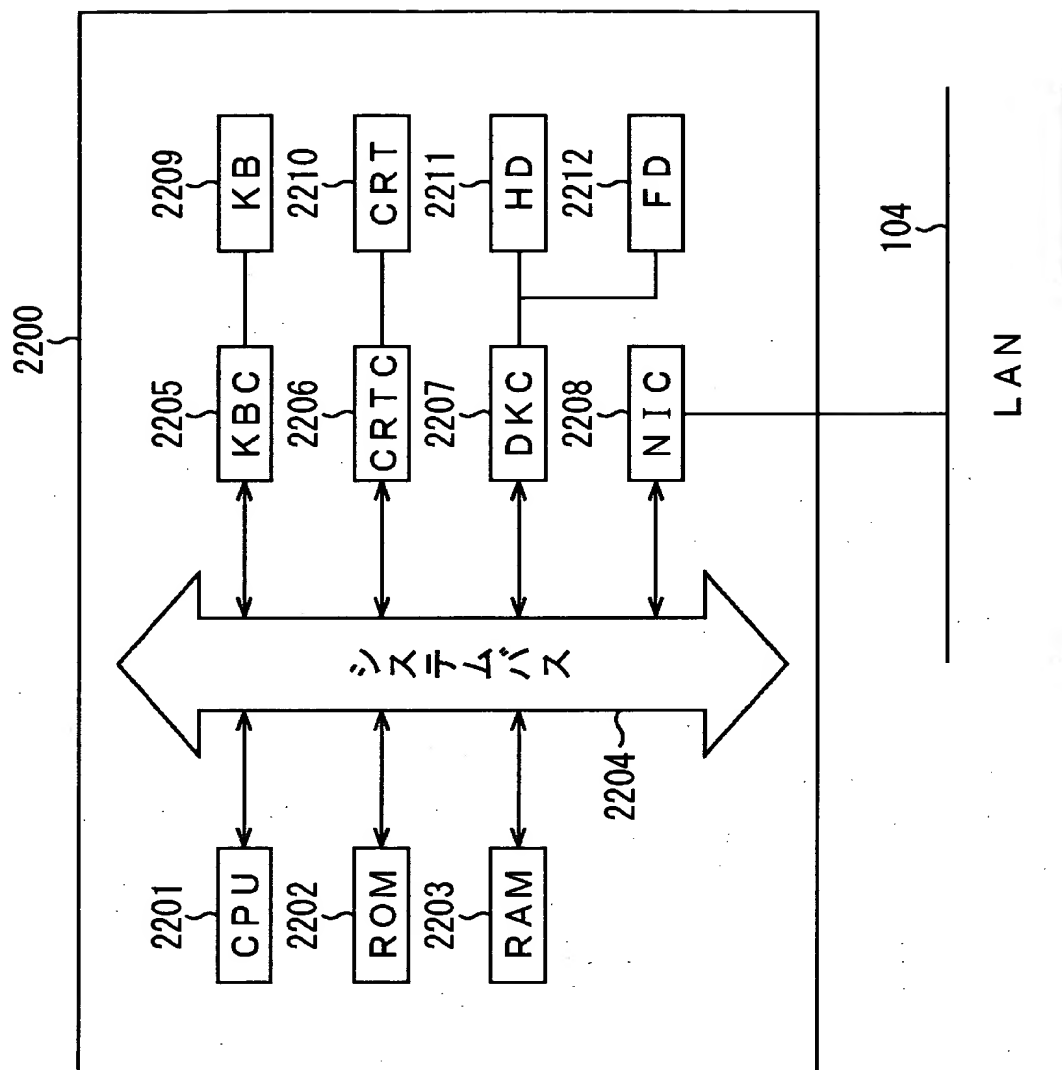
【図 2 0】

キャラクタ	種別	条件	使用料	プログラム ロイヤリティ
A	時間	1分あたり	10円	5円
	活動量	10コマあたり	1円	0.5円
B	時間	1分あたり	20円	10円
	活動量	10コマあたり	2円	1円
⋮	⋮		⋮	

【図 2 1】



【図 22】



【書類名】 要約書

【要約】

【課題】 コンピュータやTVゲームにおける仮想空間上のインタフェースエージェントやバーチャルキャラクタ等のキャラクタをユーザに提供するためのキャラクタ提供サービスシステムにおいて、ユーザが容易に且つ確実に所望する動作を行うキャラクタを選択して購入することができると共に、その動作に応じた対価を支払うことが可能なシステムを提供する。

【解決手段】 ユーザ側装置102にキャラクタを提供するキャラクタ提供サービスシステムにおいて、ユーザ側装置102での上記キャラクタ動作に応じて上記キャラクタ提供に対する課金を行う。

【選択図】 図1

認定・付加情報

特許出願の番号	特願 2001-214290
受付番号	50101036856
書類名	特許願
担当官	第三担当上席 0092
作成日	平成 13 年 7 月 18 日

<認定情報・付加情報>

【特許出願人】

【識別番号】	000001007
【住所又は居所】	東京都大田区下丸子 3 丁目 30 番 2 号
【氏名又は名称】	キャノン株式会社

【代理人】

申請人	
【識別番号】	100090273
【住所又は居所】	東京都豊島区東池袋 1 丁目 17 番 8 号 池袋 T G ホームストビル 5 階 國分特許事務所
【氏名又は名称】	國分 孝悦

出 願 人 履 歴 情 報

識別番号 [000001007]

1. 変更年月日	1990年 8月30日
[変更理由]	新規登録
住 所	東京都大田区下丸子3丁目30番2号
氏 名	キャノン株式会社